REVISTA AÑO 4/ N° 16-OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2024

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ACASIO
INFOGRAFIC.CA

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

16

SUMARIO

En portada:
Pintura: "Paisaje Rural Paraguanero", de Angel Ventura.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 4 NÚMERO 16.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2024. Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

El cómic manga se apodera de la Galeria de Arte Nacional, por Keilys Muñoz.....07

Yo nada más vengo a fangilrlear, por Ludwianna De Los Angeles Piñero Pereira 08

Cómic de autor: Hey, Diego!, de José Iglesia.....09

La historieta como recurso educativo en Venezuela, por Jota Dos Brusco.....10

Cómic de autor: Fantasma, de Kary Carmona.....11

Un avance de mi nueva propuesta gráfica, guión y bocetado, por Osman Acasio.....13

Cómic de autor: Centella. Número 0, de J2 Brusco.....16

Opinión: La preventa y las colaboraciones como medio de financiación de una novela gráfica, por Osman Acasio.....20

Crea más, consume menos; por Wilfredo Pérez.....21

Cómic El Eclipse, de Manuel Loayza.....22

Robotismo. Un Hada Animatrónica que recita poesía, por Enrique Acasio.....24

Taller de pintura. Creación de un lienzo con motivo de paisajismo rural falconiano por el maestro Angel Ventura, por Enrique Acasio.....29

Reseña: El Hombre Saurio Sobreviiente, por Osman Acasio.....34

Entrevista a Omar Cruz. El mundo según Mafalda, por Sarah Espinoza....35

Jugando un rato con AI Comic Factory. Segunda Parte, por Osman Acasio.....37

Muéstrame lo que tienes. Librillo de arte Fanart Book de Suyai, por Osman Acasio.....41

Celebrando una historieta de aniversario con juguetes de papel, por Osman Acasio.....45

Ilustración Científica: Dibujo Astronómico: Planetas, por Enrique Acasio.....48

Cómic de autor; Altanera. Contragolpe. Episodio 1, de Acasio.....51

Arte de leer La Noche de Prometeo, de Wilfredo Machado, por Ricardo Romero Romero.....56

Cómic de Autor: Eldritch Cthulhu Investigador. Segundo capítulo, de Gepsiko.....57

Retroquemaditos Tóxicos, por Jesús Torrealba.....60

Composición visual perfecta: Mi primer arte usando Realidad Aumentada, por Enrique Acasio.....62

Comic de autor: Hell Scape. Spin-Off, de Fabricio Da Costa.....70

Galería Hallaco..... 71

Galería Hallaco Portadas.....75

Galería Fanart.....77

Galería IGC.....79

Galería Arte urbano.....83

16

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 16.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2024. Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Fabricio Da Costa
Gustavo Duno

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Estamos de vuelta con una nueva entrega del magazine venezolano dedicado al cómic y las ilustraciones que se crean en nuestro país. Esto es ¡Hallaco!, en su edición número 16. El propósito de esta revista, además de apoyar el arte gráfico que se produce en nuestro país, es el de convertir al magazine en una vitrina expositora con lo más representativo de nuestros autores de comics e ilustradores. Que sirva de referencia a los interesados que quieran ahondar en el medio historietístico nacional y mantenerse informado de este apasionante mundillo. Encontrará en su interior secciones fijas como flash noticiosos, reseñas, artículos de opinión, tutoriales, galerías de ilustraciones, historietas, mangas y mucho más.

En esta ocasión, engalana nuestra portada, una obra pictórica del maestro pintor falconiano Ángel Ventura, como muestra del apoyo de nuestro magazine a las artes plásticas que aquí se crea. En su interior, encontrará un valioso taller de pintura donde se describe paso a paso, el como se elaboró esta hermosa obra con pintura al oleo.

Seguramente están deseosos de adentrase de lleno en el contenido de sus páginas, por lo que no me extenderé en mis palabras. Solo les deseo que se sientan libres de servirse de la nueva entrega que tienen en sus manos, y que tengan en la revista ¡Hallaco! como un medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

LIBRO DE RELATOS DE HORROR.

La escritora caraqueña Mariangélica Delgado Vilera publica su libro de relatos "13 Historias Para Leer En Martes 13". La cuentista Delgado, colaboradora regular de la Revista ¡Hallaco!, en su sección Cuentos, presenta oficialmente su libro en la 15 Feria del Libro FILVEN Caracas, de la mano del grupo Programa Amigos del Noveno Arte PANA.

SAGA DELSOL EN KICKSTARTER.

El historietista Wilfredo Perez -Wilustrador lanza en campaña de patrocinio via portal Kickstarter, su novela gráfica Saga del Sol. Con el proposito de encontrar financiamiento para publicar su obra en formato impreso, el ilustrador barquisimetano fija una meta de 500 dolares. El anunció de su campaña de patrocinio lo realizó en su canal de youtube Wilustrador cómics.

MANUSCRITOS.

El escritor Falconiano Manuel Jordan presenta su más reciente obra "Manuscritos". El cuentista Jordan, colaborador regular de la Revista ¡Hallaco!, en su sección Cuentos, publica su obra en la revista de ciencia ficción Cronistas ómicron, cuyo portal es Teoriaomicron.com.

TALLERES DE DIBUJO LIBRE

El caricaturista y artista plástico Omar Cruz se presenta en la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) en Barinas dictando sus novedosos Talleres de dibujo libre, los dias 17 y 18 de octubre. El taller, dictado en la Biblioteca Rómulo Gallegos de la UNELLEZ, viene a constituirse en una oportunidad para los amantes del arte compartir los conocimientos del dibujo con un maestro, creador de personajes como El Ranchito, El Patriota,,entre otros.

CITAS SABIAS.

"El cómic venezolano [...] está conformado por seres con carácterísticas especiales, venidos al mundo como expresión de la capacidad creativa y el ingenio de algún dibujante."

Ildemaro Torres.
Autor del libro El Humorismo Gráfico en Venezuela.

"Lo que hace que un artista de cómics destaque sobre otro — incluso si ese artista es un ilustrador excepcional— es la habilidad para contar una historia fácilmente".

Andy Schmidt.
Antiguo editor de Marvel Comics y fundador de la escuela online Comics Experience.

"La aparición de nuevos cómics en el ámbito nacional, debe ser celebrado como todo un agradable acontecimiento cultural."

Acasio.

"En la vida cotidiana solia aburrírme y fastidiarme. Empecé a dedicarme al arte y me senti gloriosamente libre."

Henry Matisse.
Pintor francés reconocido ampliamente, junto con Pablo Picasso, como uno de los grandes artistas del siglo XX.

FLASH NOTICIOSO

DRAFTMAN EN EL CÓMIC BOOM.

El historietista Edwin Arrieta postea en sus redes sociales, su participación en el Cómic Boom 2024, realizado en Maracaibo. El ilustrador Arrieta, creador del cómic Draftman, es invitado nuevamente a participar en el evento geek, que se llevó a cabo los días 12 y 13 de octubre, en el Tibisay Hotel del Lago.

TALLER DE CÓMIC MANGA EN LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL.

El día jueves 15 de agosto, se llevó a cabo El Taller de Cómic Manga, dictado en los espacios abiertos de la Galería de Arte Nacional (GAN), Caracas, en el marco de las distintas actividades vacacionales preparadas. El diseñador y facilitador del Taller, el ilustrador Ronald Avendaño, dió asistencia a un aproximado de 50 niñas y niños participantes.

RETROQUEMADITOS DE COLECCIÓN, BARAJITAS Y CHOCOLATES.

El historietista caraqueño Jesús Torrealba, autor de obras como La Yuleizy, y El Asombroso Zuákiti, publica la segunda entrega de su cómic Retroquemaditos Tóxicos. El capítulo Número 2 trae más páginas, nuevos personajes, más gore, más retro nostalgia pop-rock y más terror. El lanzamiento de esta nueva publicación en su edición de colección Caracas Halloween, se realiza en el marco del evento My Hero Fest, celebrado en Caracas. Por tal motivo, el cómic viene acompañado con barajitas o cromos autoadhesivos (cuatro diseños) con su respectivo chocolate de regalo.

FLASH NOTICIOSO

DIBUJOS ANIMADOS MADE IN VENEZUELA

Wambo Lab, un pequeño estudio caraqueño de animación presenta una nueva serie animada creada con talento venezolano. Los creadores audiovisuales pertenecientes al mencionado estudio animado, Ginette Herández y su esposo, Adrián Díaz, se embarcan en un proyecto audiovisual llamado Kam-Bur, una serie animada para niños hecha por mano de obra criolla.

Ginette Hernández, la productora de Kam-Bur, sobre el proyecto, adelantó que la serie está en fase de desarrollo, se está creando el capítulo piloto y buscando alianzas que financien la producción independiente. Su objetivo es crear una temporada de 10 episodios de entre 5 y 10 minutos y que se puedan ver en línea, a través de un portal web o una plataforma de streaming.

Además de encargarse de la producción, Ginette es quien le da forma al guion. También funge como manager del proyecto y guía de las personas que han colaborado en la elaboración de Kam Bur. Stop, un cortometraje nacido en la empresa de la pareja, Wambo Lab, fue la antecesora de la serie animada.

"Lo interesante de este proyecto es que queremos trabajar con gente que está aquí en Venezuela. Tenemos un amigo que nos está ayudando con los fondos, aquí en Caracas. También está Mystic, una empresa de doblaje que nos está ayudando con las voces para el programa piloto. Ya tenemos las voces para ese capítulo",

Kam-Bur inició en diciembre de 2021, cuando sentaron formalmente la idea en un guion, y se extendió hasta mediados de marzo de 2022, momento en el que empezó el proceso de producción y diseño. La animación es de tipo 2D put out, que no es la tradicional, pero es una especie de híbrido con la 3D. Su calidad gráfica se presenta similar a algunas producciones de Nickelodeon, Disney o Cartoon Network.

EXPOSICIÓN DE ARTE FIGURATIVO

El 19 de octubre se presentó en el Salón de Arte y Cultura Hugo Chávez, Plaza 24 de julio, en Guatire, la exposición "De Guatire a la Luna", una muestra única que celebra la nueva carrera espacial y la fascinación por el viaje a la Luna. Exposición que reúne a talentosos artistas que han capturado la esencia de la exploración espacial y la aventura lunar en sus obras.

CITANDO A MOORE.

"El amor de los adultos por las películas de superhéroes son una 'infantilización' que puede actuar como 'un precursor del fascismo.'"

— Alan Moore —

FLASH NOTICIOSO

NOTICIAS INTERNACIONALES.

MASCOTA DEL JUBILEO.

El Vaticano presenta a Luce, su mascota inspirada en el animé. A pocos meses del Jubileo 2025, el Vaticano ha creado una mascota animada que será la imagen simbólica de este Año Santo. La nueva figura, llamada Luce, que en italiano significa 'luz', busca conectar con los jóvenes y acompañar a los visitantes durante el evento.

Q.E.P.D. KAZUO UMEZU 1936 -2024

El famoso artista y mangaka del horror japonés Kazuo Umezu falleció a la edad de 88 años, el día 28 de Octubre debido a cancer estomacal. Hasta hace pocas horas se hizo publica la noticia en un comunicado, que añadió que ya se ha llevado a cabo un funeral privado con su entorno familiar y profesional cercano.

Una leyenda y pionero del manga de horror que influyó a muchísimos con sus obras maestras como Senrei, The Drifting Classroom, Orochi, El Chico de los ojos de gato. Además de mencionar que fue una gran inspiración para el mangaka Junji Ito.

CARICATURA LOCAL

Caricatura "Viajando con Pepa y Pepo", de Leonardo Isturiz. Publicado originalmente en la revista Rutas Turisticas de Paraguaná N°4.

CITANDO A MCFARLANE

"Puedo vender un cómic dibujado por Miguel Angel y escrito por mi perro, pero lo que no puedo hacer es vender un cómic escrito por William Shakespeare y dibujado por mi mamá".

Todd Mc Farlane.
Creador de Spawn.

EL COMIC MANGA SE APODERA DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL

Por keilys Muñoz.

Con la intención de incentivar la creatividad y despertar el artista que llevan dentro los niños, niñas y adolescentes; el día jueves 15 de agosto, en los espacios abiertos de la Galería de Arte Nacional (GAN), se llevó a cabo el Taller de Cómic Manga, el cual fue dictado a un aproximado de 50 niños quienes, a través de las redes sociales de la institución, descubrieron las distintas actividades vacacionales.

En esta temporada vacacional, la GAN ofrece a los consentidos de la casa un amplio y nutrido repertorio de actividades que buscan fomentar y/o promover el interés por las artes y sus distintos tópicos.

A tal efecto, Ronald Avendaño, diseñador y facilitador del Taller Cómic Manga, indicó que "el objetivo del taller de cómic manga es que los chicos aprendan algo nuevo, y que también aprendan a desarrollar como dibujar un personaje desde las figuras geométricas, con esta pequeña fórmula pueden crear un personaje desde cero".

Además, Avendaño destacó que no hay técnica como tal para desarrollar un personaje, sino que les va dando a los participantes ciertos elementos sobre el dibujo que ha aprendido durante su carrera como artista plástico e ilustrador.

Asimismo, Gisselle Lezama de 10 años y participante del taller, dio su opinión aseverando: "La actividad me pareció muy buena, comencé por dibujar primero el cabello porque me es más fácil".

Mario Quintero, adolescente y participante destacó: " La clase estuvo muy buena, el taller estuvo chévere porque el dibujo es lo que más me gusta hacer".

También refirió que le gusta el cómic manga porque le gusta ponerles detalles a sus creaciones.

Para saber más sobre esta y otras actividades vacacionales visita @fundacionmuseos y entérate de todo lo que traen para ti.

SOBRE LA NOTA DE PRENSA:

Nota de prensa escrita por Keilys Muñoz para el portal Albaciudad.org, publicado el 17 de agosto de 2024. Fotos: Antonella Chirinos.

YO NADA MÁS VENGO A FANGIRLEAR.

Por Ludwianna De Los Angeles Piñero Pereira.

Conocí a Jesus Torrealba en la pasada Filven Caracas en conversaciones con artistas nacionales e Internacionales que terminaron en esas amistades que nos deja la literatura. Me comentó que nuestros gustos afines (el erotismo y las tesis que tenemos al respecto) y mi apariencia exótica lo había inspirado a tomarme de referencia para uno de sus personajes en su siguiente volumen de su cómic Retro quemaditos tóxicos.

Ustedes no pueden entender mi emoción pues, sus personajes bizarros, poco convencionales y con personalidades cuestionables incluso son de los más histriónicos y estrafalarios, por lo que resulta casi natural que yo pase a formar parte de sus filas.

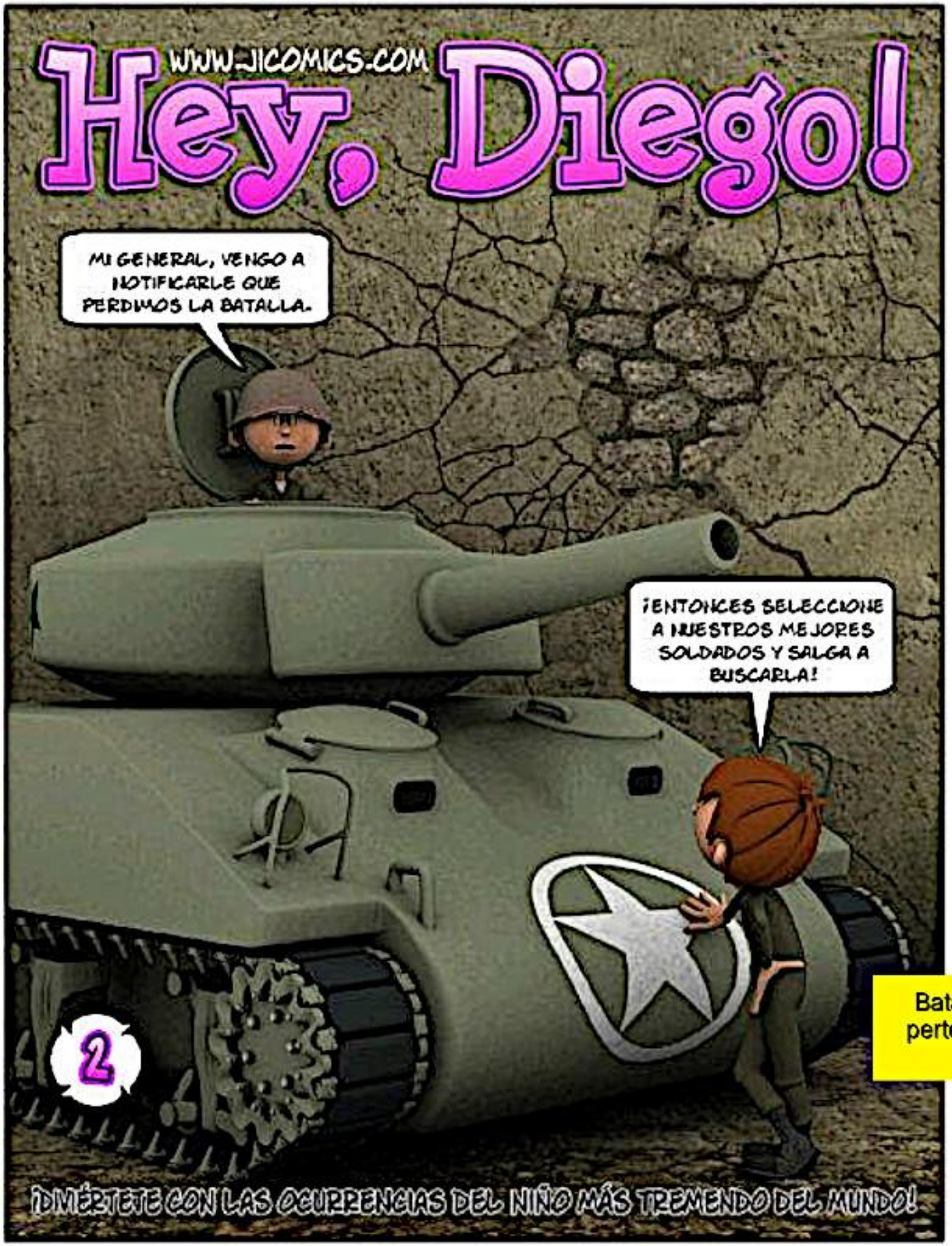
Qué memorable experiencia ser inmortalizada bajo la pluma del maestro Torrealba, como una friki melancólica coleccionista de vainas raras y nostalgia del cine ochentoso.

Se presentará mañana en Caracas a las 4 pm en el My Hero fest. A quienes puedan acercarse y agradecer y abrazar en persona el arte de Jesús.

A los que no, los invito a seguirlo en redes como @artbytorrealba un duro, gracias totales.

Y les muestro el cameo que tiene Lunita en este volumen (nótese y destaquese el tiempo y el detalle que puso en hacer cada uno de mis tatuajes visibles, esa vaina no la hago ni yo, que abuso, que nivel, que brutal)

CÓMIC DE AUTOR: JOSÉ IGLESIA



Batalla Perdida (2011), de José Iglesia. Cómic perteneciente a la serie "Hey, Diego", publicado originalmente en jicomic.com.

LA HISTORIETA COMO RECURSO EDUCATIVO EN VENEZUELA.

Por Jota Dos Brusco.

La Historieta Venezolana está en un gran momento de motivación y aunque no podemos hablar aun de edades ni eras del Cómics Nacional, podríamos decir que estamos en una época de despegue y fortalecimiento de un movimiento nacional. Hoy en día que la educación está dando un giro a tendencias creativas y dinámicas que permita a los educandos desarrollar su creatividad la ilustración a tenido un rol muy importante, en las aplicaciones digitales de las computadoras escolares.

La educación por Medio de la historieta ha sido una herramienta utilizada por Colectivos Sociales para el trabajo con niños y niñas, tanto como para expresar sus pensamientos como para estimular la investigación en Caracas-Venezuela Colectivos como AC Urimare han desarrollado la historieta comunitaria para que los niños expresen el resultado de su investigación de la comunidad. En el Estado Monagas-Venezuela la A.C. Comité Ali Primera ha desarrollado un programa de investigación, basado en los lineamientos del Instituto del Patrimonio Cultural, para la formación de los Cronistas Escolares el taller incluía elementos para mejorar la investigación de los niños basados en la cooperación y la compartancia (espacio donde un colectivo de personas comparten conocimientos y experiencias, esta palabra no está definida por la real academia sin embargo viene siendo usada por Promoción Sociocultural Churuata desde hace 30 años)

Este taller fue diseñado por el Ilustrador Jota Dos y tuvo una aceptación enorme de los niños y niñas permitiendo generar la formación de un equipo de investigadores de 8 y 9 años en diversas comunidades. La historieta motiva por medio de las Imágenes a los Chamitos y esto los incita a desarrollar las tareas de la actividad ya que se sienten parte de la historia narrada, se identifican con los personajes y se integran al proyecto dibujado.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por el historietista Jota Dos Brusco y publicado originalmente en j2brusco.blogspot.com el día 22 de junio de 2013.

CÓMIC DE AUTOR: KARY CARMONA.

Fantasma (2024), de Kary Carmona. Cómic perteneciente a la serie "Mini cuentos ilustrados", publicado originalmente en su cuenta de facebook.

YO ME ESCONDO EN EL CLÓSET PARA QUE NO ME ENCUENTRE.

ESA CRIATURA SE ESCONDE DEBAJO DE MIS SÁBANAS Y CREE QUE NO LA VEO.

PERO CUANDO DEJA DE MOVERSE YO SALGO DE LA HABITACIÓN CON MUCHO CUIDADO PARA NO HACER RUIDO.

ME ATERRA QUE UN DÍA SEPA QUE ESTOY AQUÍ.

UN AVANCE DE MI NUEVA PROPUESTA GRÁFICA, GUIÓN Y BOCETADO.

Por Osman Acasio.

Estando cerca de culminar la obra Araya 2099, novela gráfica en la que llevo meses trabajando, se me hace grato anunciar por el presente medio el estar laborando además, en paralelo, en una nueva propuesta gráfica que se encuentra en estos momentos en fase de diseño, esbozado y escritura del guión. En esta oportunidad, contrario al proyecto Araya 2099, de marcado estilo gráfico nipón, me decanto por un estilo gráfico tipo cómic americano.

RETORNANDO AL SENDERO DEL CLÁSICO ARTE GRÁFICO DEL CÓMIC BOOK ESTILO AMERICANO.

El retomar este estilo no es casual, y viendo las nuevas publicaciones de cómics que se vienen presentando hoy en día en el panorama historietístico nacional, todo parece indicar (al menos esa es la apreciación que percibo) es que el estilo cómic americano en Venezuela, "muere" ante la entrada de nuevos narradores gráficos que se inclinan por el estilo manga japonés. Al Sol de hoy, en Venezuela, somos contados con los dedos de la mano, los historietístas que recurrimos a este estilo gráfico, al parecer en decadencia en nuestro país, para narrar nuestras obras, historietístas como Luis Boscán (de Falcón), Aduin Nava (oriundo de Maracaibo), Alcides Marcano -DAM, Andrea Hernández, Omar Cruz (todos ellos de Caracas) y mi persona Acasio (también de Falcón).

La nueva propuesta gráfica en la que pienso embarcarme, precisamente viene a palear esta problemática, concebida para homenajear a aquellos maestros con los que crecí leyendo sus cómics, como Lee Falk, Alex Raymond, Hal Foster, entre otros, cuyas obras me influenciaron a través de las tiras que diaria y profusamente publicaba la prensa nacional y de los suplementos dominicales que tanto me gustaba leer. Sobre la obra en proceso, adelanto que es un cómic de ficción científica imaginaria, pratogonizado por el Doctor Aroa Zápara, un genio matemático que hace gala del empleo sistemático y sostenido de la ciencia de los números y las figuras para darle respuestas a incógnitas milenarias y universales. El título de "Doctor" para el personaje protagonista, obedece como homenaje a obras tipo Dr. Mabuse, de Beroy; Dr. Caligary, del film El Gabinete del Dr. Caligary (1920), de Robert Wiene; hasta el Dr. Who, la popular serie CiFi de la BBC, de Londres.

Ahora, el hecho que el protagonista de mi obra sea un genio matemático, no es un hecho casual y aislado. Lo que se busca con esto es enaltecer la ciencia y el conocimiento ante un mundo moderno que se inclina peligrosamente hacia el fanatismo religioso, el horóscopo, la estupidez humana y la incultura, el fascismo, y la predominancia de dogmas obsoletos como el terraplanismo, y tontas teorías tartarianas.

A todas estas, he de anunciar además, que la criatura en proceso de gestación ya tiene nombre. La nueva historieta que vengo desarrollando busca homenajear también a aquellas películas que veía de niño, en la que los títulos eran largos y explicaban el contenido de la misma, como por ejemplo "El ataque de la mujer de los cincuenta pies de altura", "La noche de los muertos vivientes", "¡Querida, encogí a los niños!", o la serie animada "Tortugas Ninjas Adolescentes mutantes", por mencionar solo algunos. Bajo esta premisa, le asigno a mi naciente obra, el rimbombante título de "Doctor Zápara. El Extraño Caso del Hombre-Momia-Zombi Radiactivo-Vivo-Muerto De Schrödinger Que Calculaba". Para simplificarlo, si gustan, pueden llamarle "El cómic del Doctor Zápara", Igual resulta.

En cuanto a su publicación, la historieta del Doctor Zápara, está pensada para su edición en formato fanzine tipo comicStrip, tamaño hoja de periódico, como homenaje a aquellos suplementos dominicales que leía de pequeño. Un cómic de carácter serial diseñado en entregas de una sola página, con gráficos a colores para la versión digital y en blanco y negro para

para la versión impresa.

A continuación, les dejo un pequeño avance del cómic, mostrando parte del guión y un bocetado de uno de sus episodios.

GUIÓN CÓMIC DEL DOCTOR ZÁPARA. EPISODIO # 5. EL ESCÉPTICO.

VIÑETA # 1:

Plano holandés o plano aberrante mostrando la puerta de oficina de un profesor universitario, cuyo nombre se puede leer en ella: Profesor Pedro Pérez.

Profesor Globo 1:- ¡Es un farsante charlatán!

VIÑETA # 2: - En el interior de la oficina. Plano sobre el hombro de mujer. Hombre y mujer sentados ante un escritorio.

Profesor Globo 2: - La matemática es perfectamente coherente y tan extraordinaria que no precisa de fantasías superpuestas para resultar apasionante.

Mujer Investigadora Globo 3: - Y por "fantasías superpuestas", me imagino se refiere a la parapsicoastralogía, supongo.

VIÑETA # 3: - Plano sobre el hombro del Profesor.

Profesor Globo 4: - Supone usted bien. La abstracción astral es mala compañera de la ciencia, pues no hay peor cosa para la clarificación de un objeto en estudio, que rodearlo de falsos fundamentos.

Mujer Investigadora Globo 5 - No está entonces usted de acuerdo con los postulados del Doctor Zápara.

VIÑETA # 4: - Acercamiento rostro del Profesor.

Profesor Globo 6: - No lo estoy. Y como te dije al principio, lo considero todo un farsante charlatán.

VIÑETA # 5: - Acercamiento rostro de la Investigadora.

Mujer Investigadora Globo 7: -Tengo entendido que el Doctor Zápara escribió un libro sobre la lógica astral.

VIÑETA # 6: - Plano sobre el hombro del Profesor.

Profesor Globo 8: - Lo leí. Principia Matemática Parapsicoastralógica. Todo un compendio de elucubraciones sin sentido que nace de un gran demente.

Mujer Investigadora Globo 9: - Sobre ese demente, le estoy buscando. Deseo entrevistarme con él.

VIÑETA # 7: - Plano picado.

Profesor Globo 10: - Buena suerte con eso. El Doctor Zápara está desaparecido de la vida pública. Es todo un ermitaño del que se desconoce su paradero.

Mujer Investigadora Globo 11: - ¿Conoce de alguien que me pueda ayudar en la búsqueda?

VIÑETA # 8: - Acercamiento al rostro del profesor, quien se encuentra dubitativo, pensando.

Profesor Globo 12: - Tal vez el Profesor Matías Morón, retirado matemático docente de la Universidad Simón Bolívar, pueda ayudarte. Y solo tal vez.

BOCETADO DEL EPISODIO # 5. EL ESCÉPTICO.

Lo que sigue a continuación es un esbozo de las viñetas pertenecientes al episodio # 5. Un bocetado rápido que nos da una idea de como podría representarse lo escrito en el guión, directo al papel.

DATOS ADICIONALES:
SOBRE EL PROTAGONISTA: El Doctor Zápara.

Aroa Zápara. Un genio filósofo y matemático. Practicante de la matemática parapsicoastralógica, que fundamenta sus cálculos en la lógica astral.

Mediante el uso sistemático y sostenido de las extrapolaciones astrales, el Doctor Zápara, a través de la ciencia de los números y las figuras geométricas, da respuestas a incógnitas milenarias y universales.

Su condición de Zombi, obedece a que el Doctor Zápara es una especie de ser singular cuántico que existe en un estado de superposición relativa. Estado cuántico que lo mantiene tanto vivo como muerto, superpuesto en otros planos tridimensionales.

Es autor del libro Principia Matemática Parapsicoastralógica. Obra básica de la lógica astral.

Cualquier avance de este exótico proyecto gráfico Doctor Zápara. El extraño caso del hombre-momia-zombi radiactivo-vivo-muerto de Schrödinger que calculaba, lo estaré dando a conocer a través de mis redes sociales o por el presente medio.

Centella. Número 0 (2011), deJota Dos Brusco. Cómic publicado originalmente en j2brusco.blogspot.com

Lago de Maracaibo, los rayos del Catatumbo con su esplendor, caen desde el cielo azul celeste un dia normal en las playas zulianas.

Dos jovenes hermanas disfrutando un dia de descanso en la playa.

Manis, vamos a recoger que el tiempo se esta poniendo feo, antes de que nos caiga un rayo...

En ese momento un Rayo del Catatumbo impacta en el piercing de Chiquinquira.

Vamos apúrate que despues no vamos a conseguir como irnos.

Cómic de autor: Centella

J2 Brusco

¡Chiquiiiii!
¡Hermana!
¡Por Dios!

Tranquila, aun respira. Esperemos que llegue una ambulancia.

Chiquinquirá aun descansa en el hospital, dormida profundamente.

Es impresionante que alla sobrevivido a una centella de este tipo.

Tu hermana a tenido mucha suerte.

Pero Doctor, cree que esto no le causó daño de ningún tipo. Aun esta dormida y no sabemos si va a despertar.

En ese momento Chiquinquirá empieza a latir más rápido y los aparatos se alteran.
Por primera vez su cuerpo empieza a absorber toda la energía eléctrica a la que se encuentra conectada.

Hasta generar una sobrecarga...

Luego se despierta y empieza a desconectarse de todo.

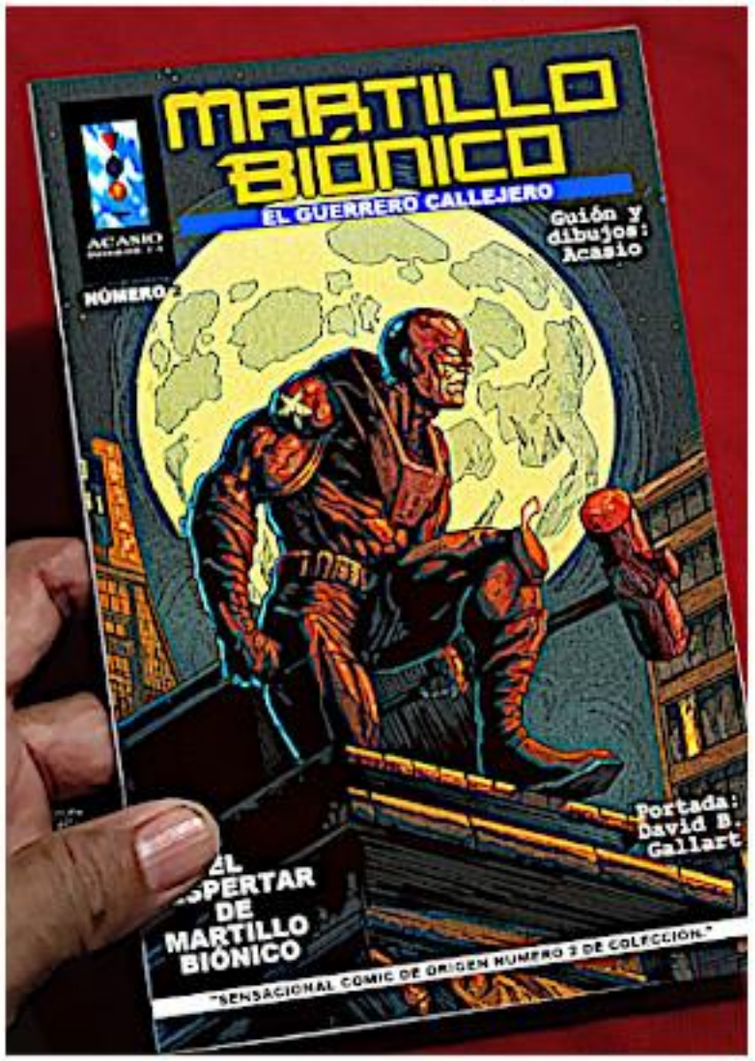
¡Dios mio! ¿Que hago yo aqui en este sitio? Gracias a la Chinita Bella por salvarme la vida una vez más...

¡Manis!... ¿Estás bien? Me tenías muy preocupada. ¿Vos como te sentís?

Cómic de autor: Centella

LA PREVENTA Y LAS COLABORACIONES COMO MEDIO DE FINANCIACIÓN DE UNA NOVELA GRÁFICA.

Por Osman Acasio.



El cómic como proyecto cultural de expresión artística no ha logrado encontrar fórmulas efectivas de ser viable en lo económico. No en vano, la gran mayoría de los cómics editados en Venezuela obedece más a un acto de amor por el arte secuencial que una fuente de sustento. Habría que inventarse en el camino una estrategia que pueda funcionar y del cual los que nos dedicamos al arte secuencial, podamos alcanzar beneficios económicos de nuestra obra. Cuando no se cuenta con una editorial que apoye las historietas; nosotros, como creadores independientes, estamos obligados a encontrar alternativas viables para solventar la problemática.

Si bien la estrategia a diseñar debe estar basada en gran medida en las ventas, su éxito estaría fundamentado en la búsqueda constante de nuevos lectores. Caemos en una gran paradoja. Persigo obtener beneficio de mi arte, alcanzar bienestar económico con la venta de mi obra, y para dar a conocer mi trabajo debo enfocarme en la búsqueda incesante de nuevos lectores. Por lo general, se enfatiza en enganchar al lectorado con muestras gratis ya sea mediante web cómics o fanzines de bajo costo.

Una alternativa que encuentro factible y que parece dar cierto resultado satisfactorio es la metodología aplicada en las creaciones basadas en la autogestión y en el financiamiento mediante contribuciones. Estudiando la forma de autogestión de proyectos de índole abierto (Open movie project, Open Game project por ejemplo) podríamos adoptar parte de su metodología y adaptarlo a nuestros propósitos. En mucho de los casos, estos tipos de proyectos son auto sustentados económicamente con la pre-venta del producto ya terminado y las colaboraciones. Modalidad sustentada en la confianza y el profesionalismo del creador de la obra, con la promesa de una vez finiquitado el producto, se le hace llegar a sus respectivos acreedores según el monto de la colaboración: en nuestro caso, incentivos que irían desde la entrega de la historieta en formato electrónico (e-cómics en pdf), fanzines impresos, tazas y franelas con diseños alegóricos al cómics, libros de bocetos (e-book en pdf), figuras de acción, entre otros. El rango de ofertas la define el historietista según el rango de sus posibilidades.

Propuestas como estas, que están basadas en la confianza, debe ser alimentada constantemente para que el colaborador se sienta seguro por lo que está comprando. Para ello se recomienda una publicación oficial en la web donde se muestre el cronograma de actividades, y el avance progresivo del proyecto conforme se va realizando. En la medida que sea pública los avances del proyecto pictórico secuencial, se sumaran nuevos colaboradores/lectores a la obra. Con esta medida, se rompe la paradoja de entregar muestras gratis de historietas para atraer nuevos lectores. En este caso, se entrega la promesa de una obra a futuro. De poseer cómics publicados en la red (webcómics), estos actuarán como aval y carta de presentación del autor de las historietas como muestra de su trabajo.

La alternativa planteada, la encuentro bastante interesante. Por ello, acaricio la idea de recurrir a este método de financiación para crear una novela gráfica de unas 50 o 70 páginas a entregar en un plazo determinado de 6 a 9 meses. Proyecto sustentado como ya dije, en la autogestión mediante la preventa y las contribuciones. El experimento se encuentra en fase de estudio. Cuando tenga algo adelantado, si me animo con todas la de la ley, se los haré saber por este medio. Si es así, síganme en esta empresa, y según como me vaya, tómenlo como ejemplo para sus propias propuestas.

OPINIÓN:
CREA MÁS, CONSUME MENOS.

Por Wilfredo Pérez

A veces, como seres humanos que somos, caemos en excesos en esa necesidad de tener que consumir: ver más películas, comprar más cosas, jugar más videojuegos, leer más historietas... pero como autores que somos, y espero que seamos los que me ven aquí en el canal, nunca debemos olvidar que nuestra prioridad, más que consumir debería ser crear, crear nuevas cosas. [...] Cuando creamos, estamos menos pendientes de los demás. Estamos menos pendiente de lo que hacen o dicen los demás y nos concentramos más en lo que nosotros queremos expresar. No estamos pendientes de redes. No estamos pendiente de la televisión, ni de las noticias... Estamos solo pendientes de nosotros y de lo que queremos plasmar dentro de esas páginas, dentro de esas palabras, dentro de esos dibujos que queremos crear.

Muy diferente es cuando consumimos. Cuando consumimos, estamos pendiente es de otros, porque estamos poniendo nuestra atención en lo que otro quizo expresar. En lo que otro quizo mostrar. Son cosas diferentes. Que no necesariamente consumir es algo malo. De hecho, es en extremo necesario. Todos necesitamos leer otros libros, ver otras obras, comprar objetos y materiales que necesitamos para poder realizar nuestra propia obra luego. Así que consumir no es que sea malo, el problema está cuando se nos va mucho tiempo, mucho esfuerzo en consumir. Y digo esto porque yo mismo he sido participe de eso, sobre todo en cuanto a los videojuegos. Hubo épocas donde terminaba mi jornada de trabajo, y me ponía a jugar videojuegos hasta la madrugada, o hasta la mañana del día siguiente. Y ese es tiempo que no voy a recuperar nunca, porque, está bien, a mi me sigue gustando jugar, pero no estás descansando, no estás creando tu nada nuevo. Simplemente estas consumiendo, consumiendo, consumiendo, y es tiempo que no vas a recuperar, porque cuando se consume, sobre todo material para inspiración, y ese tipo de cosas, debe ser con una intención.

Cuando leemos libros, cuando vemos películas, tiene que ser con intención, tiene que ser para estudiar, tiene que ser para analizar. Tambien podemos disfrutarlas claro, pero tenemos que aprender de ellas. Entonces es con una intención de que eso luego lo podamos incorporar, de que eso luego nos pueda dejar lecciones para cuando nos toque a nosostros crear nuestra obra. Entonces no se trata solo de consumir, consumir. Consumir redes sociales, consumir televisión, sino tambien, no hacerlo de una manera indiscriminada sin ser conciente, sino de tener una intención. De saber porque lo estamos haciendo. Porque quizá el dinero se pueda recuperar, que se pierde en esas actividades, que no son productivas, pero el tiempo no. El tiempo nunca lo podemos recuperar. Y no podemos dejar que se nos vaya en simplemente el disfrute de obras que hicieron otros, y nuestras obras están engabetadas y nunca las tocamos. Porque eso tambien puede llevarte a un círculo vicioso de insatisfacción, porque no estas satisfecho con lo que estas logrando, entonces pierdes más tiempo consumiendo otras cosas, en vez de dedicarte a lo tuyo. Lo cual aumenta la insatisfacción porque no estás terminando y para pasar esa insatisfacción, entonces sigues jugando, sigues metiendote en redes, entonces es un círculo vicioso del que es muy dificil salir, y es mejor tratar de romper con ese círculo. Concentrarnos en lo que de verdad importa.

Porque el proceso de crear una obra, crear una pintura, una escultura, una historieta, un libro... nos permite tener más claridad y tener un objetivo. Tener un proposito. Y eso nunca va a ser negativo, eso solo va a sumar. Porque tener un proposito, nos ayuda a ponernos metas, y a estar orientados a la acción. Y eso siempre es positivo. Y eso siempre nos suma y nos enriquece, porque nos ayuda a tener metas a conseguir. Es hora de empezar a crear más y consumir menos.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Opinión del historietista Wilfredo Pérez extraido del video titulado “Crea más, consume menos” de su canal de Youtube Wilustrador Cómics publicado el 22 de agosto del presente año.

CÓMIC: LOAYZA.

El Eclipse

Basado en "Obras Completas y otros Cuentos"
de Augusto Monterroso.
Ilustrado por: Manuel loayza

Cuando fray Bartolomé Arrazola se sintió perdido aceptó que ya nada podría salvarlo. La selva poderosa de Guatemala lo había apresado, implacable y definitiva. Ante su ignorancia topográfica se sentó con tranquilidad a esperar la muerte.

El Eclipse (2015), de Manuel Loayza. Basado en "Obras Completas y Otros Cuentos", de Augusto Monterroso.

..Me van a sacrificar!

Entonces floreció en él una idea que tuvo por digna de su talento, de su cultura universal y de su arduo conocimiento de Aristóteles. Recordó que para ese día se esperaba un eclipse total de sol.

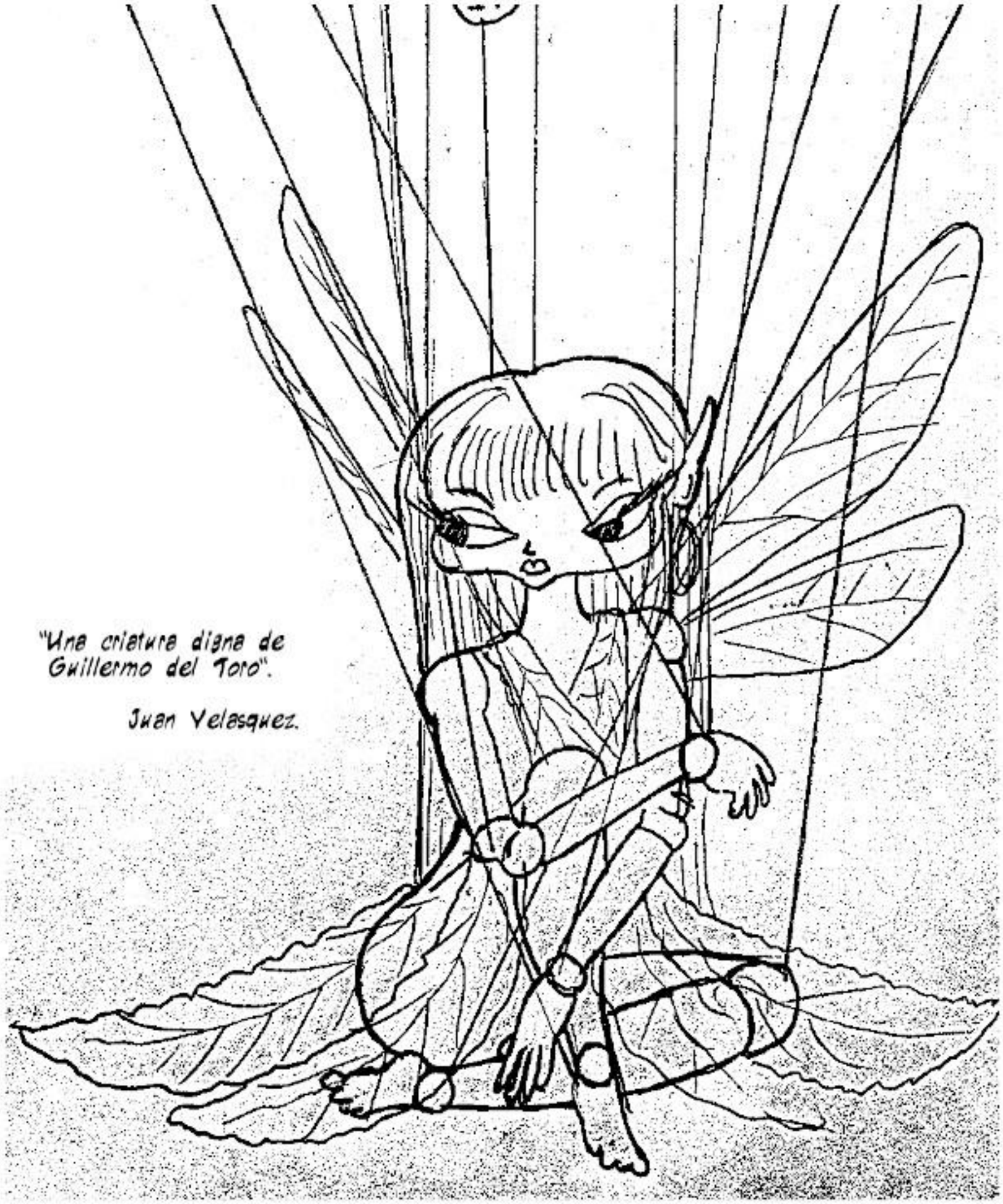
..Si me matáis, puedo hacer que el sol se oscurezca en su altura!

Mientras el corazón de fray Bartolomé chorreaba de sangre sobre la piedra de los sacrificios, a la vez uno los indígenas recitaba las infinitas fechas en que se producirían eclipses solares y lunares, que los astrónomos de la comunidad Maya habían previsto y anotado en sus códices sin la ayuda de Aristóteles.

ROBOTISMO.
UN HADA ANIMATRÓNICA QUE RECITA POESÍA.

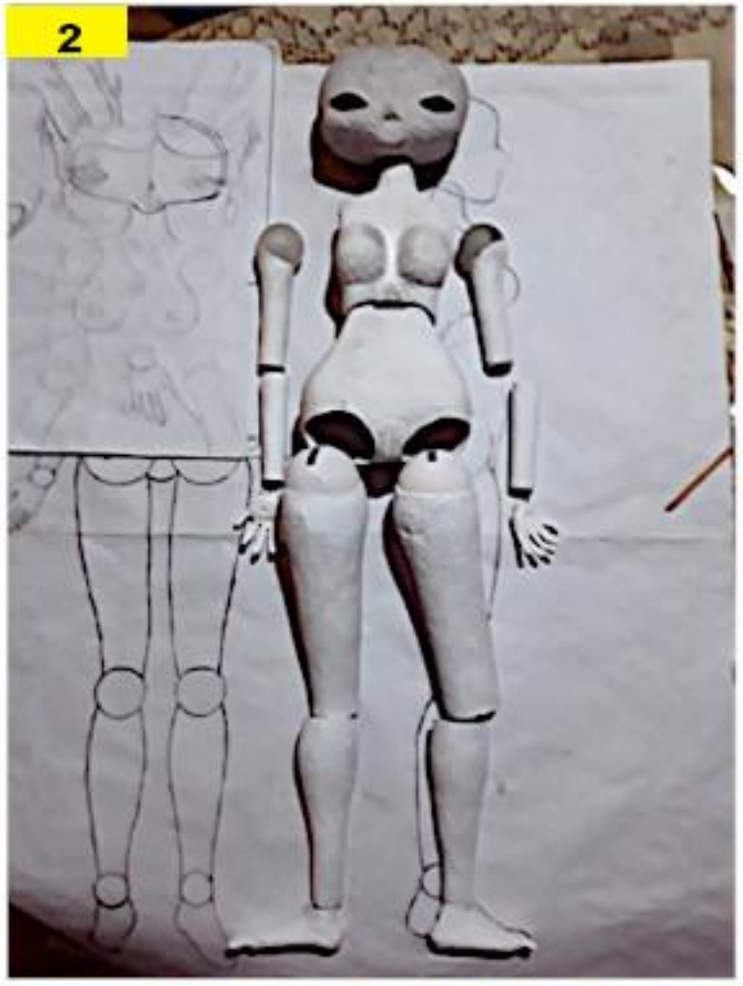
Por Enrique Acasio.

En la presente entrega de su columna Robotismo mostramos a nuestros lectores el desarrollo de una muñeca animatrónica, un artilugio electromecánico que representa un Hada, un espíritu fantástico humanoide con la capacidad de escenificar algunos performances, lo que bien podríamos definir como el máximo logro de Arte Robótico creado hasta la fecha en nuestra línea de investigación, el cual busca entre otros objetivos, armonizar el arte y la innovación tecnológica. Se pretende entregar las diferentes fases que fueron consumidas para la concepción de la muñeca, desde la etapa preliminar, hasta entrar en la ingeniería de diseño requerido para culminar con éxito la fabricación, de forma artesanal de la misma, asi como algunos ensayos de su funcionamiento. Para ello les traemos una serie de imágenes testigos que confirman el conjunto de procesos acaecidos para elaborar la muñeca animatrónica. El lector podrá ser testigo de la evolución y desarrollo de la unidad robótica, así como de algunos momentos históricos relacionados con el desarrollo del Hada, como lo fue; el primer ensayo del batir de las alas, (Inicios de septiembre de 2024) o la vez que recitó sus primeros versos.(inicios de octubre de 2024).



"Una criatura digna de Guillermo del Toro".

Juan Velasquez.



1. - Torso de la muñeca fabricada de forma artesanal mediante una masa flexible realizada a base de papiro licuado y pegamento. Al fondo de la imagen puede observarse el plano escala natural 1/1 para trabajar con mayor presición.

2. - Quince piezas confeccionadas mediante esculpido y modelado para crear la muñeca animatrónica, la cual fue diseñada según el principio de las muñecas tipo BJD, por sus siglas en inglés: Ball Jointed Doll (Muñecas articuladas de bolas).

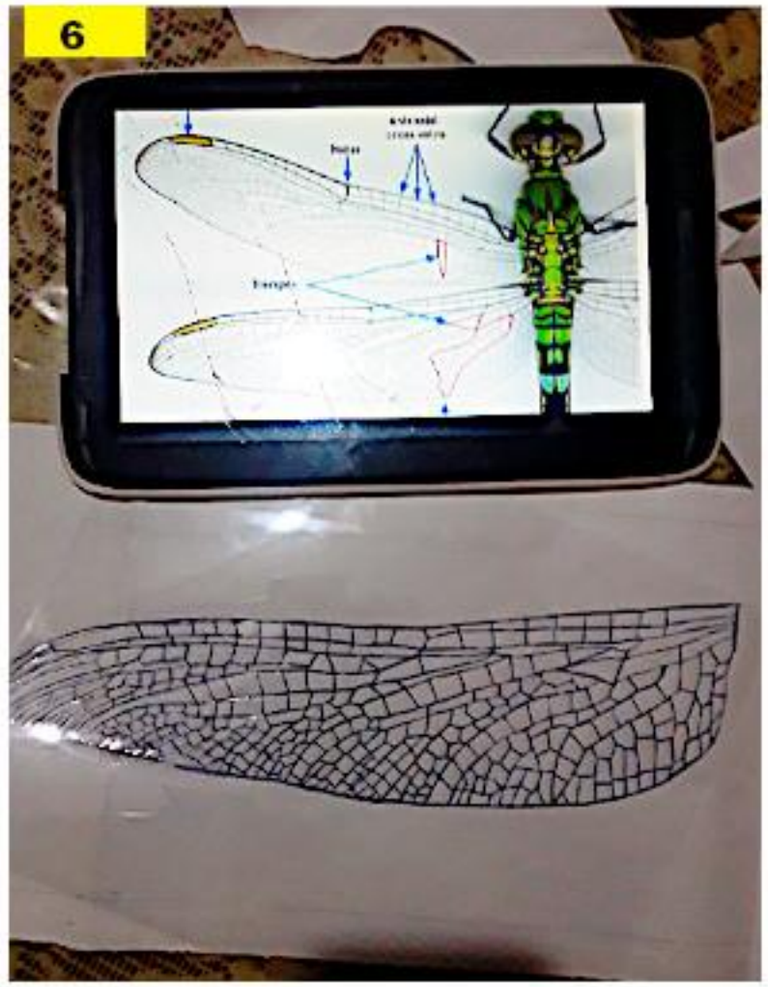
3. - Muñeca ensamblada y lista para su primera capa de pintura piel muñeca. Proceso realizado en el estudio. Nótese que previo a ello se le aplicó una capa de pintura acrílica blanca; primero como elemento sellador de imperfecciones en la superficie del modelo, segundo como endurecedor de la estructura y tercero, como base para resaltar el color "piel muñeca".

4. - En la presente imagen se puede apreciar la postura o pose de la muñeca sentada con sus brazos en alza. Efecto logrado mediante el sistema interno de ligas o gomas, que junto con el sistema articulado de esferas (articulación rotoide) logran la postura estática del modelo.

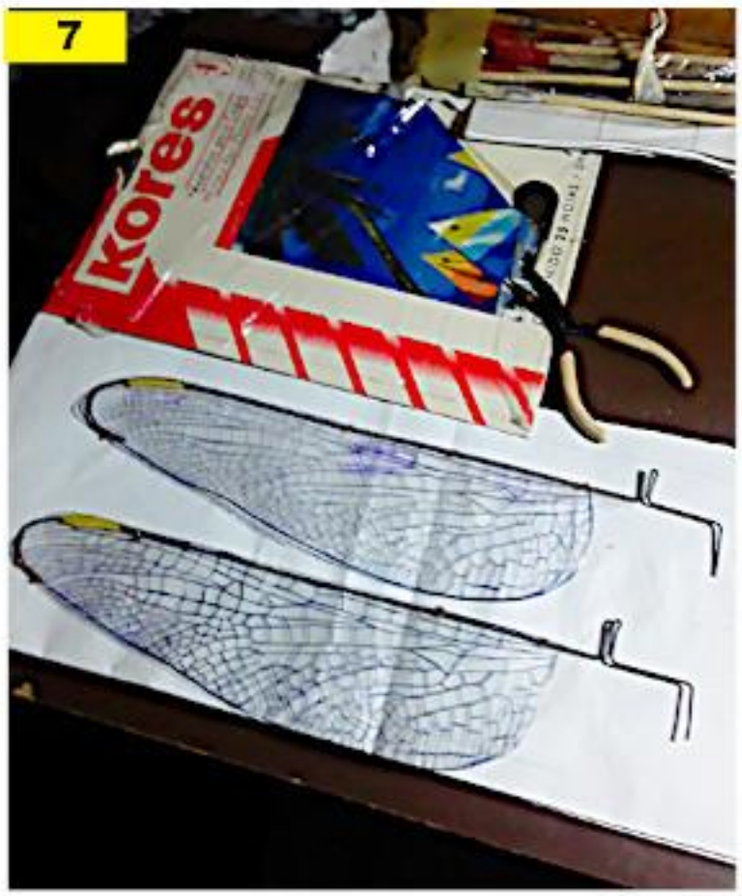
:

5. - Pegatinas en algunas partes del cuerpo de la muñeca para simular tatuajes. Cabe destacar que fue necesario colocar un total de 70 símbolos de referencia originaria, es decir, petroglifos o manifestación rupestre de nuestros ancestros. La más destacada de todas ellas; una rana plasmada en todo el vientre y es la representación de la Diosa Arawaca/ Taina: "Atabeya". Deidad perteneciente a la fertilidad, la abundancia y los ríos. Petroglifo que se encuentra plasmado en una pieza lítica en el Cerro de Santa Ana, Península de Paraguaná. Falcón, Venezuela.

6. - Trazado de la estructura del ala tomando como referencia fotografías de alas de Libélulas. Para entregar un mayor impacto visual a nuestra Hada se respetó la proporción escalar del tamaño y forma de cada ala, así como la intrincada estructura. Con diseño de alas desiguales , siendo las superiores más grandes que las inferiores,y en reposo las alas se disponen de manera horizontal transversal, casi perpendiculares al cuerpo del Hada.



7. - Confección del primer par de alas elaboradas con acetato como superficie de sustentacion y alambre de acero de 2 mm de diámetro para el esqueleto.



8. - Confección de la cabellera del Hada empleando fibra sintetica dorada; Cabello largo y flequillo.

9. - Cabeza envuelta en plástico para iniciar el trabajo de crear la "capucha" o base de la peluca. La forma peculiar de la cabeza se debe a mi trabajo pictórico de la serie: Hadas Elementales (2019-2022). y se caracterizan por ser desproporcionales en relación a su cuerpo, ojos almendrados y exageradamente separados, irrespetando en todo momento cualquier cánon estético establecido, para finalmente rematar con una amplia frente.

10. - Confección por medio de una costurera profesional de las piezas en tela tipo Holganza, semi transparente de color verde. La forma en su diseño fue inspirado de hoja de mango.

11. - Un total de 12 piezas cosidas a mano conforman el vestido del Hada. Se trabajó con textil semi transparente por dos razones fundamentales: permitir mostrar los tatuajes del modelo y entregar a la obra un efecto etéreo

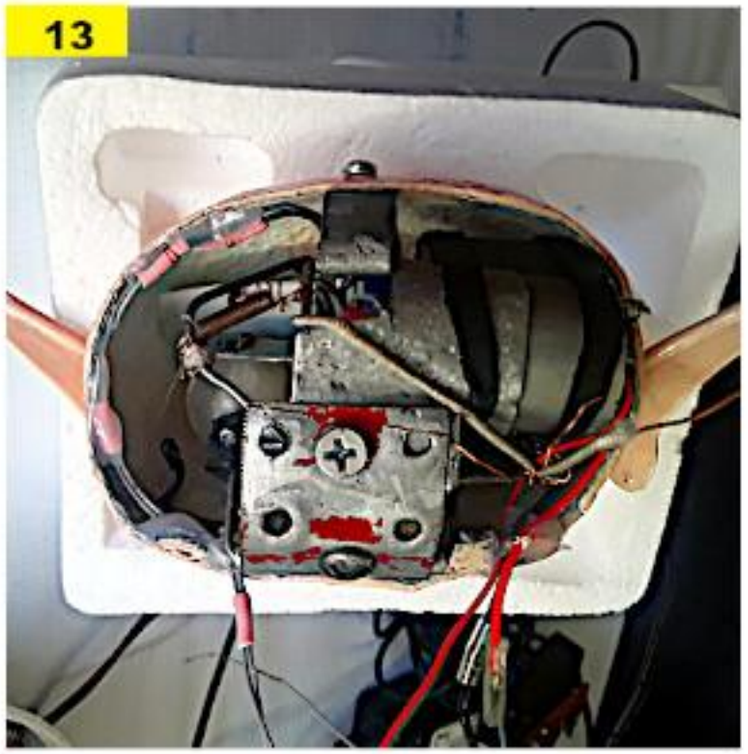
12. - Para mayor detalle se crearon algunos broches metálicos para facilitar la puesta del vestido. Estos detalles mínimos buscan enriquecer el contexto plástico de la obra y crear en los espectadores consumidores del mismo un verdadero estado de contemplación y encuentro con nuevos lenguajes visuales.

13. - Interior de la cabeza mostrando parte de los motores eléctricos que accionan labios y parpadeo. Puede apreciarse al fondo la orbita ocular del ojo derecho de la muñeca.

14. - Primera prueba del aleteo del Hada, la cual se encuentra suspendida mediante cadenas metálicas hechas de forma artesanal a escala reducida con alambre de gancho para colgar ropa. Esta acción se convertiría en la primera función motorizada del modelo robótico, luego le seguirian el parpadeo y articulación de los labios, para finalmente la movilidad de todo el cuerpo.

15. - Primeros ensayos de recital de poesia. Para ello se compiló una serie de poemas del escritor, pintor y critico de arte Juan Calzadilla, de su trabajo: Dictado por la Jauria (El techo de la ballena, 1962), Momento historico capturado en un video corto de 33 segundos de duración. Se recurrió a la I.A generadora de voz mediante textos:Speechgen.io, para llevar los versos de texto a una voz fémina con cierto toque electrónico. Un recital de poesias que busca imitar la realidad sensorial similar a la de los fenomenos acusticos naturales habituales para la percepción humana. La primera poesia recitada fue la siguiente: " Nada tengo que ver con lo que he sido ni con lo que ahora mismo soy, existo simplemente, mejor dicho, se me dá permiso para existir"

16. - Performance de la muñeca atada de manos a su espalda, izada mediante



cadenas de metal . En la presente imagen el Hada animatrónica aparece sin vestimenta. El arte de acción como disciplina artistica creada mediante los movimientos programados y ejecutados por la muñeca robótica para combinar majestuosamente los elementos de teatro, música y las artes visuales pretendiendo con ello alcanzar nuevos lenguajes plásticos.

CREACIÓN DE UN LIENZO CON MOTIVO DE PAISAJISMO RURAL FALCONIANO POR EL MAESTRO ANGEL VENTURA

Por Enrique Acasio.

En una práctica de pintura al oleo, realizada en una de las cátedras del PNF: Artes Plásticas mención pintura de la Universidad Nacional Experimental de las Artes UNEARTE, capítulo Falcón, sede Punto Fijo tuvimos la inmensa oportunidad de presenciar una clase magistral con el profesor Angel Ventura. Se realizó un paso a paso de como elaborar prácticamente a partir del lienzo en blanco, un paisajismo rural falconiano. Para todos aquellos no conocedores del tema en particular, se trata de un arte figurativo en donde debe prevalecer el contexto visual de nuestros entornos campesinos. Para el caso de la Península de Paraguaná, se caracterizan por representar mediante pinceladas el entorno geográfico semi-arido con sus plantas y arboles xerófitos, casas rurales construidas con armazones de estructuras de madera y barro (bahareque), ganado caprino con sus populares chivos y al fondo del paisaje el imponente Cerro de Santa Ana, o cerro Chamuriana como lo designaban nuestros ancestros. Recuerdo claramente que para dicho taller, el profesor Ventura se presentó al salón de clases con el lienzo ya curado y con trazados previos en lápiz para explicar el proceso de pintura. Sin contar con caballete para ese momento, instala su cuadro en uno de los pupitres del salón. Lo que verdaderamente me llamó poderosamente la atención, fue la forma como el artista logró desarrollar el arte, de principio a fin con pocos pinceles, sin preocuparse mucho por limpiar sus herramientas de pintura, luego de terminar de pintar con una mezcla de color, simplemente mezclaba directamente con los otros colores para continuar el proceso. Es decir, no se molestaba en tomar otro pincel y procurar otra combinación de colores para pintar otro detalle del cuadro. Con la herramienta aun manchada procuraba que fuese la base para su nueva combinación de colores, por ello no se molestaba en limpiar con algún químico diluyente para ello o un trapo. Se auxilió de una paleta improvisada que literalmente "arranco" de una mesa del taller. Mi intención inicial siempre fue prestar la mayor atención posible a todo el proceso, captar en profundidad las enseñanzas impartidas por el maestro, para ello me apoyé de un cuaderno de

apuntes y tomé nota de todo lo que el profesor planteaba, por muy insignificante o simple que pareciese. A su vez, acompañado de un registro fotográfico de todo el proceso y algunas capturas en vídeo como pequeños micro-documentales. Mis apuntes me indican que dicho taller se realizó en fecha: 19 de julio de 2022. De forma secuencial fui anotando todos los tips o notas en el proceso para finalmente compilar un total de 54 notas, las cuales forman parte importante del cuerpo del presente ensayo. Desde pintar el degradado en el fondo del lienzo como etapa inicial hasta finalizar la obra para su presentación con el trazado de la firma artística. A continuación entrego dichos apuntes, que espero sirvan de guía referencial para todo aquel pintor que quiera crear un paisaje rural falconiano.

1).- Para el fondo del cielo se aplicó un degradado del color azul de mayor a menor, empezando desde arriba, es decir azul intenso y luego terminando en azul suave para el horizonte.

2).- La paleta de colores empleada para el siguiente arte consta de; amarillo limón, rojo medio, azul ultramar, naranja, blanco y negro.

3).- Para obtener un rojo más intenso mezclar con una pequeña proporción de pintura negra.

4).- Mediante un pincel de abanico para oleo celda dura crear los arboles al fondo de la casa.

5).- Colocar directamente del tubo partes de pintura al oleo blanca en el fondo del cielo para crear las nubes. Difuminar con pincel grueso N° 24 hasta lograr el detalle.

6).- Con el pincel abanico se fondea el terreno aplicando colores terrosos. Pintar la silueta de un charco producto de las lluvias de verano.

7).- Oscurecer el fondo del charco para representar la tierra húmeda.

8).- Se pinta el pico del Cerro de Santa Ana al fondo del paisaje con un azul suave para denotar lejanía.

9).- Pintura de azul violeta suave en la falda media del cerro.

10).- Agregar pintura azul oscuro en pie de cerro para denotar una superposición de cercanía. Este juego colores entrega al cerro pintado un efecto de tridimensionalidad mediante la técnica de capas superpuestas.

11).- Con el pincel abanico y pintura amarilla detallar las hojas del árbol al fondo de la casa.

12).- Aplicar un fondo de azul oscuro entre el árbol y el cerro para integrarlo luego a los cardones a pintar.

13).- Con pincel fino; 1 ó 2 detallar los cardones con colores verde y luego rosado.

14).- Comenzamos a trabajar el techo de la casa. Para las tejas mezclar naranja con blanco y aplicarlo al fondo oscuro del techo.

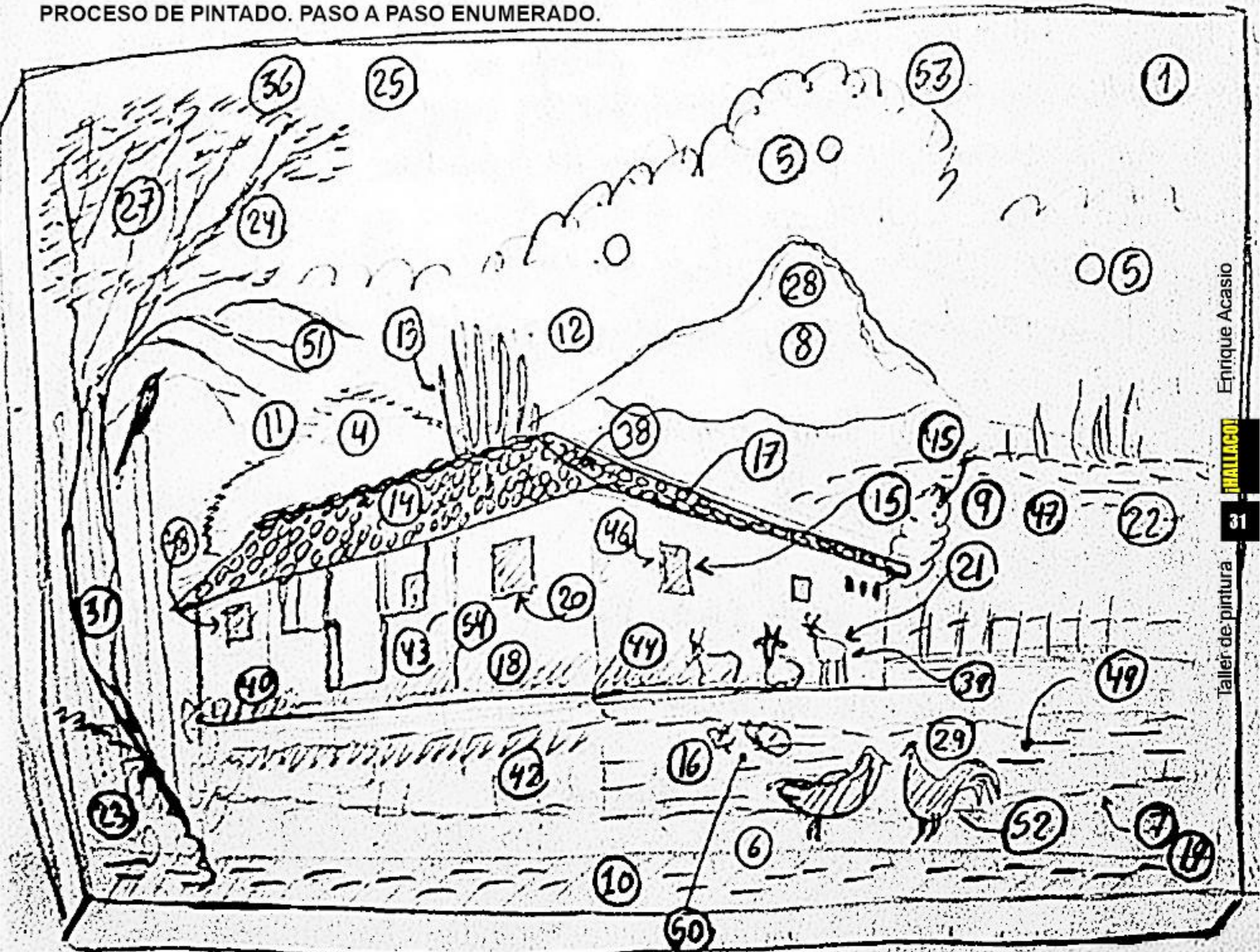
15).- Para crear un matiz agradable se deben retocar las tejas con azul para armonizar con el fondo del cuadro.

16).- Procedemos a pintar las ventanas de negro.

17).- Aplicar reflejos en el charco de agua de lluvia de forma sugerida.

18).- Para colocar manchas en las paredes mezclar oleos de amarillo, rojo y azul en proporciones adecuadas para obtener un color ocre suave. Un detalle muy característico en nuestras casas rurales, en donde las lluvias, el viento y el polvo terminan por crear manchas al

PROCESO DE PINTADO. PASO A PASO ENUMERADO.



pie de las paredes.

19).- Volviendo al piso crear efectos de sombra empleando el mismo pincel de abanico.

20).- Con el pincel cero se delinean los detalles de las ventanas.

21).- Con el mismo pincel cero se fondearon con negro los tres chivos ubicados a un lateral de la casa.

22).- Con el pincel abanico y pintura amarilla suave detallar las plantas más alejadas de la casa.

23).- Procedemos a pintar el arbol que se encuentra en primer plano, lado izquierdo del lienzo. Por su cercanía debemos aplicar un verde mucho más intenso que los aplicados en los otros arboles.

24).- Con el pincel cero se trazan las ramas del árbol con pintura marrón oscuro. La pincelada por cada rama debe ser trazada de forma suave, segura y con un efecto de giro en el pincel para distribuir uniformemente la pintura hasta finalizar en extremos puntiagudos.

25).- Con el pincel abanico y verde intenso aplicamos el follage del Cuji.

26).- La parte exterior del Cuji follaje verde suave y el interior con un verde más intenso, obteniéndose de la mezcla adecuada de verde esmeralda, rojo y azul.

27).- Con el pincel Lainer aplicar manchas de color marrón suave para reducir el aspecto frío del árbol, entregando tridimensionalidad al mismo.

28).- Volviendo al cerro de Santa Ana, cuando la pintura anterior ya haya secado, se procede a aplicar con un pincel grueso un azul suave a la figura del cerro y luego con un trapo limpio y suave proceder a difuminar la pintura para difuminar creando un efecto etéreo. Un efecto de esfumato.

29).- Toca pintar los pollos. Fondear en negro las aves y luego aplicar colores claros para definir.

30).- Se recomienda dejar secar la pieza en su totalidad para luego aplicar los detalles.

31).- En el primer plano del cuadro deben manejarse términos medios y oscuros en la iluminación. No debe prevalecer la luz.

32).- Previo al pintado del cuadro se debe preparar muy bien el curado de la tela para que los colores de la pintura al oleo resalten.

33).- Se puede aplicar pintura oleo sobre acrílico, pero no al revés, es decir mixtos de acrílico sobre oleo.

34).- Se puede aplicar oleo sobre esmalte.

35).- Los pinceles de abanicos, son herramientas emblemáticas para pintar paisajismo. Son versátiles y se emplean principalmente para difuminar colores, aplicar capas delgadas de pintura y para crear efectos especiales.

36).- Aplicar naranja con el abanico para resaltar la luz en el follaje de la copa superior del cuji y dar toques de resequedad en las hojas.

37).- Se deben exagerar los brillos en la parte media- central del cuadro para que se definan los claros y oscuros del lienzo.

38).- Para entregar un mayor realismo al tejado de la casa se aplica gris violeta en la parte iluminada, mientras que la parte en sombra se coloca un gris más intenso.

39).- Aplicación de luces suaves a los chivos, a pesar de estar en sombra para entregarles volúmenes.

40).- Una vez seca la pintura, repasar con pintura amarillo y naranja el sucio de las paredes.

41).- Representar los reflejos del sucio de las paredes en el Charco de agua y difuminar con los dedos.

42).- Pintar líneas que definen las marcas de agua de lluvia que se plasman en la pared.

43).- Aplicar un gris naranja más intenso para la pared en sombra.

44).- Aplicar un color gris suave para definir el humo de la chimenea.

45).- Con un pincel delgado N° 0 delinear los detalles de las ventanas y las lumbreras de la chimenea.

46).- Aplicar un violeta grisáceo para posicionar el grupo de arboles del costado derecho de la casa en otro plano con respecto a los arboles del fondo izquierdo.

47).- " En la oscuridad brilla la luz". Con un pincel 0 pintar lineas de luz en blanco a los marcos de las ventanas.

48).- Con el mismo pincel 0 y la pintura blanca trazar ondulaciones para darle brillo a la superficie del agua.

49).- Pintar el reflejo de los chivos en la charca de agua de lluvia de forma sugerida.

50).- Colocar ramas en dirección a la casa para dirigir el punto de atención hacia ella.

51).- Aplicamos volumen mediante luces y grises a las gallinas.

52).- Completamente seco el cuadro, aplicar blanco para resaltar e iluminar las nubes.

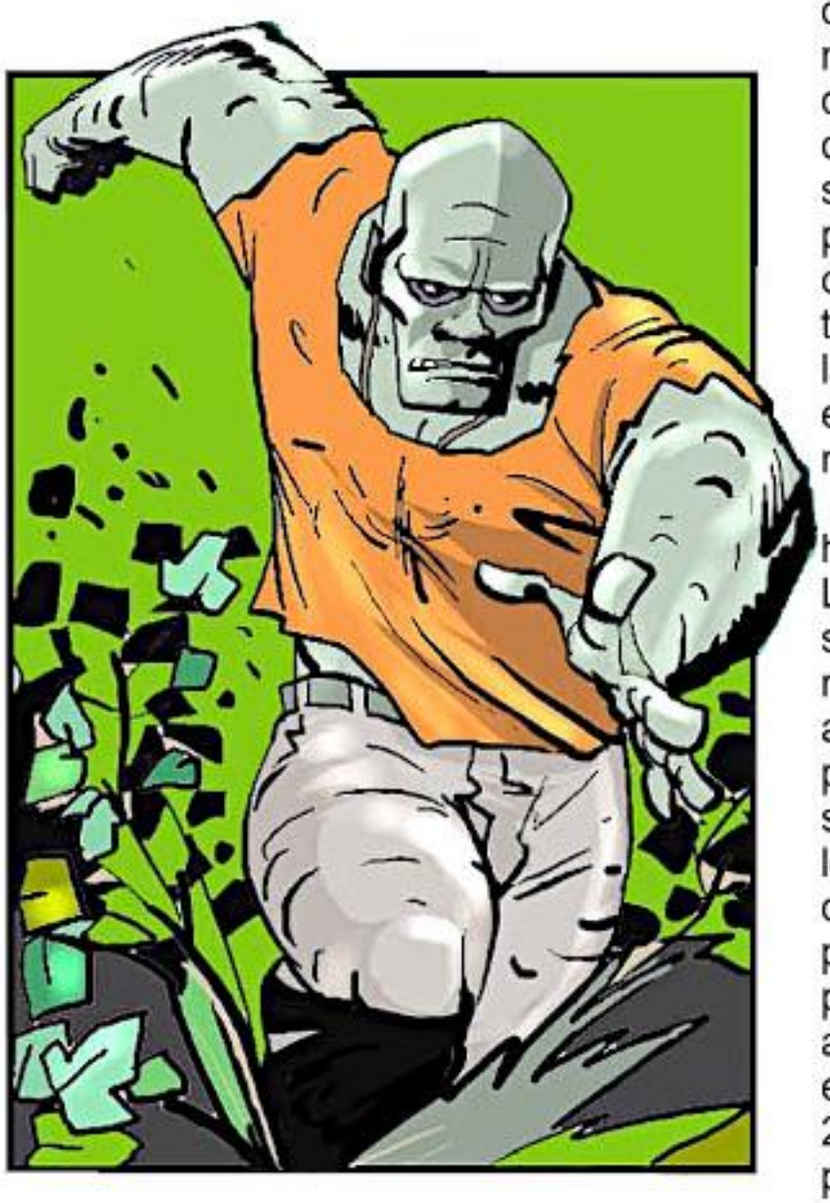
53).- Aplicar la iluminación en la acera de la casa, y oscureserla un poco en la parte sombreada.

54).- Finalmente con pincel 0 trazar la firma artística. Por lo general se recomienda hacerla de un tamaño que no compita con el arte mismo, y debe colocarse en la parte inferior del lienzo.

Finalizada la clase/taller de pintura al oleo, el profesor Ventura solicitó a los estudiantes participantes a elaborar un lienzo de paisajismo, por lo que tomé como referencia para estudiar los apuntes de mi cuaderno y los micro-videos documentales. Entregando a la semana siguiente mi obra: Paisaje Rural, oleo sobre tela y madera de 35 x 52,5 cm.

EL HOMBRE SAURIO SOBREVIVIENTE

Por Osman Acasio



Los registros fósiles encontrados en las capas antiguas de roca nos cuentan de su existencia y de su paso por esta Tierra. Hablo de los dinosaurios, estas criaturas escamosas y plumíferas que habitaron el planeta. El científico Charles Darwin con su polémica publicación El origen de las especies quien deduce de variaciones, competencias y supervivencia del más apto traducido en mecanismos de evolución, le da explicación a la existencia de los dinosaurios en la Tierra. Durante cerca de 140 millones de años dominaron nuestro planeta. Luego, de súbito, desaparecieron para siempre de la faz de la tierra, el mar y el aire. Ninguno sobrevivió para competir con los pequeños mamíferos que pronto colonizaron el mundo vacío. Muchas teorías salen a la palestra para explicar la extinción, quien se hinca como el gran enigma; cobra mayor fuerza la del meteorito que arrasa con todo lo vivo.

Entusiasmado por la temática, el historietista y caricaturista Manuel Loaiza, luego de leer documentaciones sobre Darwin, dinosaurios y extinción masiva, pone a volar su imaginación y así nace la idea argumental para darle pie a su personaje de comic el sobreviviente, diseñado a comienzo de los noventa, un saurio evolucionado, que escapó de la devastación producida por el meteorito. Un proyecto grafico pensado para llevarlo a historieta y/o animación que cae aletargado a los embates del tiempo. Sería en abril de 2012 cuando Loaiza se anima con el proyecto y comienza a trabajar con maquetas bocetos de la primera historia. Allí presenta a los personajes principales que acompañan al héroe: El profesor Félix Takama, su ayudante Carlos Toro, un "Piache" o brujo que acompaña al profesor, y junto a ellos, la doctora Verónica Luna. Todos juntos recorren la vasta selva del amazonas en busca de Como todo héroe tiene su némesis, el hombre saurio no podía ser menos y su archirrival está representada en la mente perversa del doctor Doroteo "El doc" Malone quien desea apoderarse del secreto de longevidad presente en El sobreviviente, estudiando su sangre. Entre otros villanos, se encuentran los Intraterrestres, seres inteligentes poseedores de una avanzada tecnología, que viven en el interior del planeta desde tiempos pretéritos. Una propuesta que mucho promete y que esperamos su autor no decaiga en su obra y nos entregue más historias de este personaje. La vida se abre paso, se adapta y evoluciona.

Para dar una muestra de su trabajo, en julio de 2016, Loaiza publica en formato webcómic, la primera entrega de El sobreviviente en su portal Tintaytantos.blogspot.com.

El sobreviviente. Génesis 1 es una historieta de 8 páginas a todo color donde su autor presenta a su creación El sobreviviente, mostrado en esta historia como un ser benevolente que habita en medio de la inmensa jungla del amazonas, quien repentinamente en un día cualquiera se percata de un avión siniestrado que cae del cielo. Valiéndose de un místico medallón milenario que le confiere cierta inmunidad entre sus congéneres más primitivos, logra rescatar a su pasajero que cae en paracaídas en a inhóspita selva.

Si desea saber más sobre El sobreviviente, y otras obras de su autor Manuel Loaiza, visiten su portal www.tintaytantos.blogspot.com

SOBRE LA RESEÑA:

Publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómic el 6 de marzo de 2024.

ENTREVISTA A OMAR CRUZ. EL MUNDO SEGÚN MAFALDA.

Por Ing. Sarah Espinoza.

El Silbón conversó con Omar Cruz, artista plástico, caricaturista y escritor lector ferviente de Mafalda

Mafalda arribó a su 60 aniversario, mientras que su mensaje sigue vigente, sobre todo, cuando el mundo observa desde un aparente silencio, un genocidio en la Franja de Gaza perpetrado por el sionismo israelí.

El 29 de septiembre de 1964 nació la niña de siete años de edad, bajo la pluma y la imaginación de Quino. La primera publicación de la tira cómica se realizó en la revista Primera Plana. A través del diálogo con sus amiguitos y amiguitas, Mafalda reflexionaba sobre la sociedad argentina. Más adelante, se convirtió en un reflejo de los reclamos de las sociedades latinoamericanas, también, en una especie de guía de enseñanza acerca de temas relacionados con la crítica del capitalismo, la defensa del medioambiente, entre otros.

En Caracas, como homenaje a este ícono de la cultura popular, se efectúa hasta el próximo 16 de octubre la exposición El mundo según Mafalda, donde grandes y chicos pueden disfrutar de los pensamientos de esta niña ocurrente inspiradora de ternura. Unos, para recordar aquellos momentos en los que la lectura de la tira cómica creada por Quino, dejó una huella imborrable de aprendizajes, otros para seguir aprendiendo de ella, y hay quienes, además, van a descubrirla por primera vez.

ES UN BUEN MOMENTO PARA REFLEXIONAR CON MAFALDA.

Fanny Cianci, correctora y editora de libros y docente de Literatura, afirmó que la exposición le pareció divertida. “No hay cómo vivir esa aventura que leímos en tiras cómicas, como si estuviésemos dentro de ella”.

Para personas como Celmig Márquez, animadora cultural y cuentacuentos, visitar la exposición “fue ver el mundo realmente, según Mafalda. Aquella niña que me inspiró estar del lado correcto de la historia, hoy sigue siendo ese personaje que nos reafirma”.

Continuando con las reflexiones se pudo conversar con personas que, aunque no se encuentran en Caracas, consideran a Mafalda un “ejemplo a seguir”. Rosa Brito, de Cabimas, estado Zulia, dijo que creció leyendo el cómic. “Su forma de ver el mundo, con esa mezcla de inocencia y crítica, me invita a cuestionar lo que me rodea. Me ha enseñado que está bien preocuparse y que todos podemos hacer algo para mejorar nuestro entorno”, comentó Rosa, quien culminó su mensaje acotando que en este año los 60 de Mafalda, “es un buen momento para reflexionar sobre cómo sus mensajes resuenan en nuestras vidas”.

Como indicó Rosa, el cómic de la pequeña de rizos rebeldes, va más allá de la aventura y el humor, elementos que, finalmente, terminan siendo la dupla que permite absorber a sus lectores, el mensaje reflexivo de Quino a través de Mafalda.

MAFALDA POR EL BIEN COMÚN.

Para guiarnos en ese análisis, El Silbón conversó con Omar Cruz, artista plástico, caricaturista y escritor, autor de El Ranchito, libros-guías de aprendizaje “Yo sí puedo dibujar”, creador del cómic “El Patriota”. Adicionalmente, lector ferviente de Mafalda.

Cruz precisó que, desde hace 60 años, este cómic le ha cambiado la vida no sólo a los lectores sino también, “a quienes nunca habían leído historietas”.

“Quino supo atrapar a esas personas que andaban por el mundo desinteresados por este tipo de arte”, dijo, destacando la genialidad del autor de Mafalda y “sus caricaturas sin texto”, que se convirtieron “en necesidad para esas personas que no sabían leer”.

Precisó que, desde esa genialidad, el caricaturista argentino logró que “los adultos nos identificáramos con una niña

de siete años, porque a pesar de su corta edad su ideología, carácter y principios se asimilaban a los de quienes soñábamos con un mundo de amor y paz".

Asimismo, destacó que la historieta de Mafalda es una herramienta de lectura crítica que permite tener una visión clara del mundo desde temprana edad. "Las críticas de Mafalda hacia el sistema y la humanidad siempre son por el bien común. Críticas que cumplen 60 años y que jamás dejarán de ser porque cada día esta sociedad está más descarrilada".

En ese sentido, el artista plástico caraqueño enfatizó que Mafalda "seguirá por los siglos de los siglos criticando las bombas nucleares, la contaminación ambiental, la corrupción, el burocratismo, el abuso de poder…".

Desde el humor, Quino abogó por la enseñanza de valores, y lo usó para abordar temas como la guerra, la justicia social, la protección del ambiente y la crítica al capitalismo. Mafalda empatizó con los pobres y criticó a los explotadores, haciendo uso del sarcasmo y otras herramientas que, aunque hicieron reír, dejaron su impronta en los lectores.

Omar recordó que la tira cómica se tradujo en más de 30 idiomas, por ende, su influencia debe haber sido tan cierta como los mensajes que recreaba en las viñetas. "Y seguro estoy que, si en la Luna o en Júpiter hay vida, allá iría a parar el pensamiento de Mafalda".

Finalmente, recalcó su relevancia como instrumento de formación y concientización también para los niños y niñas. Sin embargo, señaló que la lectura por parte de las infancias, debe ser en acompañamiento de sus padres, madres, o representantes,

"La hermosura con el cual se dibujó a Mafalda y a todos los personajes de la historieta sin lugar a dudas atrapan a las niñas y niños, pero cuando ellos la leen no sentirán una historieta normal por su alto contenido literario y por eso pierden el interés por ella", comentó Omar quien aseguró que creció con Mafalda "comencé a entenderla y amarla. Nos hicimos hermanos cuando descubrí que amaba a Los Beatles".

Concluyó esta conversación destacando que sí es posible concientizar a personas de todas las edades mediante el cómic o el manga, u otras artes, reiterando que "en Venezuela quienes tienen el poder y los recursos para materializar estos mecanismos de comunicación y cultura aún no terminan de entender lo necesario, poderoso y útil que son las historietas y las tiras de humor".

SOBRE LA RESEÑA:

Reseña escrita por Ing. Sarah Espinoza, publicada originalmente en la Agencia Informativa El Silbón

CURIOSIDAD

SEGÚN COMO SE MIRE...

Miren esto que hice... figura de acción de Altanera... o tal vez... muñeca Barbie haciendo cosplay de Altanera, según como se mire.

Acasio.

JUGANDO UN RATO CON AI CÓMIC FACTORY.

Por Osman Acasio.

AI Comic Factory es una plataforma generadora de cómics en línea que te permite crear mediante IA tu propio CómicBook, a partir de una descripción sencilla (el prompteado que llaman). Esta aplicación basada en web que genera paneles de cómics utilizando modelos avanzados de IA, cuenta con diversos estilos gráficos a escoger, así como el diseño del panel de viñetas a seleccionar.

Para esta prueba en particular, le pedí a la IA que me generará un panel de cómic, siguiendo el siguiente comando de texto:

"Hermosa mujer africana con máscara de lucha libre charla con un payaso".

Probé con el estilo cómic americano moderno con viñetas enmarcadas tanto en un Grid 0 como un Grid 1. Hice la prueba comandando a la IA instrucciones tambien en Inglés:

"Beautiful African woman in wrestling mask chatting with a clown".

Aquí les dejo el resultado final para que le den un vistazo.

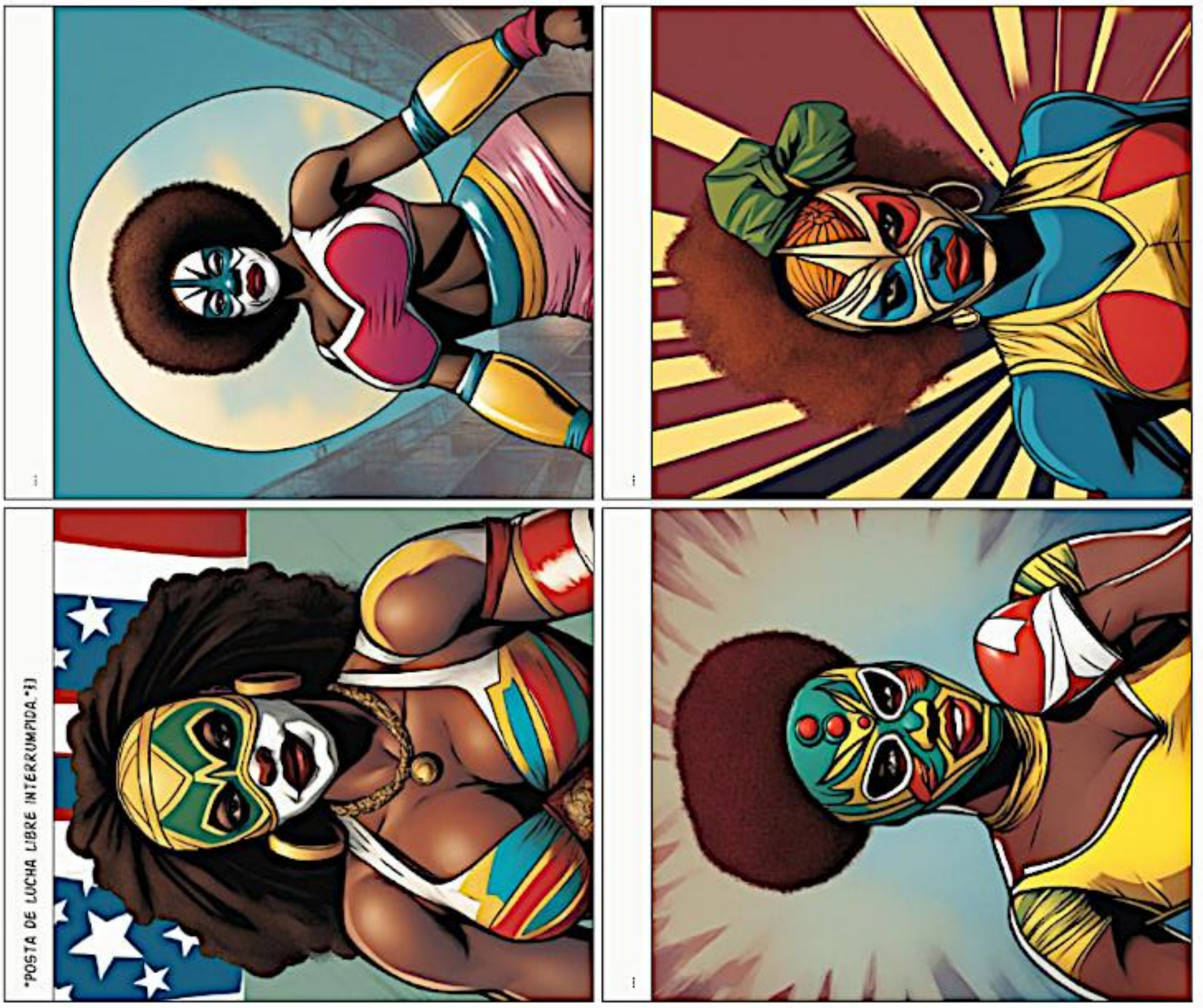
African woman in wrestling mask chatting with a clown

Estilo Americano (moderno).

Beautiful African woman in wrestling mask chatting with a robot

Beautiful African woman in wrestling mask chatting with a clown

Hermosa mujer africana con máscara de lucha libre charla con un payaso



MUÉSTRAME LO QUE TIENES: LIBRILLO DE ARTE FANART BOOK DE SUYAI.

Por Osman Acasio.

¿QUÉ ES UN FANTART?

El diccionario Merriam Webster define al Fan Art como el "arte basado en obras populares de ficción (como libros, películas, cómics, etcétera) que es creado por fans". En una acepción más amplia, el término sirve para nombrar a una obra basada en creaciones o personajes existentes, y puede tomar diferentes formas: desde ilustraciones y dibujos hasta animaciones, esculturas, videos y una variedad enorme de posibilidades que son definidas por quien se decide a reinterpretar, homenajear o, incluso, lucrar con la obra original o la imagen de otros artistas.

¿QUÉ ES UN FANTART BOOK?

Es un libro, librillo o cuaderno que actua como soporte para exhibir obras de fantart. En la intención de dar a conocer lo nuestro, y apoyar al artista local, edito un cuadernillo e-book titulado Muéstrame lo que tienes, en cuyas páginas, asistiremos a ver en esta oportunidad, ilustraciones fantart del personaje gráfico Suyai, protagonista del cómic homónimo creado por Alcides Marcano -DAM. Una versión de Suyai, interpretado por sus respectivos ilustradores creadores.

GALERÍA DE IMÁGENES:

A continuación, les presento en orden alfabético, una pequeña galeria de imágenes fantart realizados por talentosos ilustradores venezolanos, aportando su visión particular de la princesa guerrera yanomami de DAM.

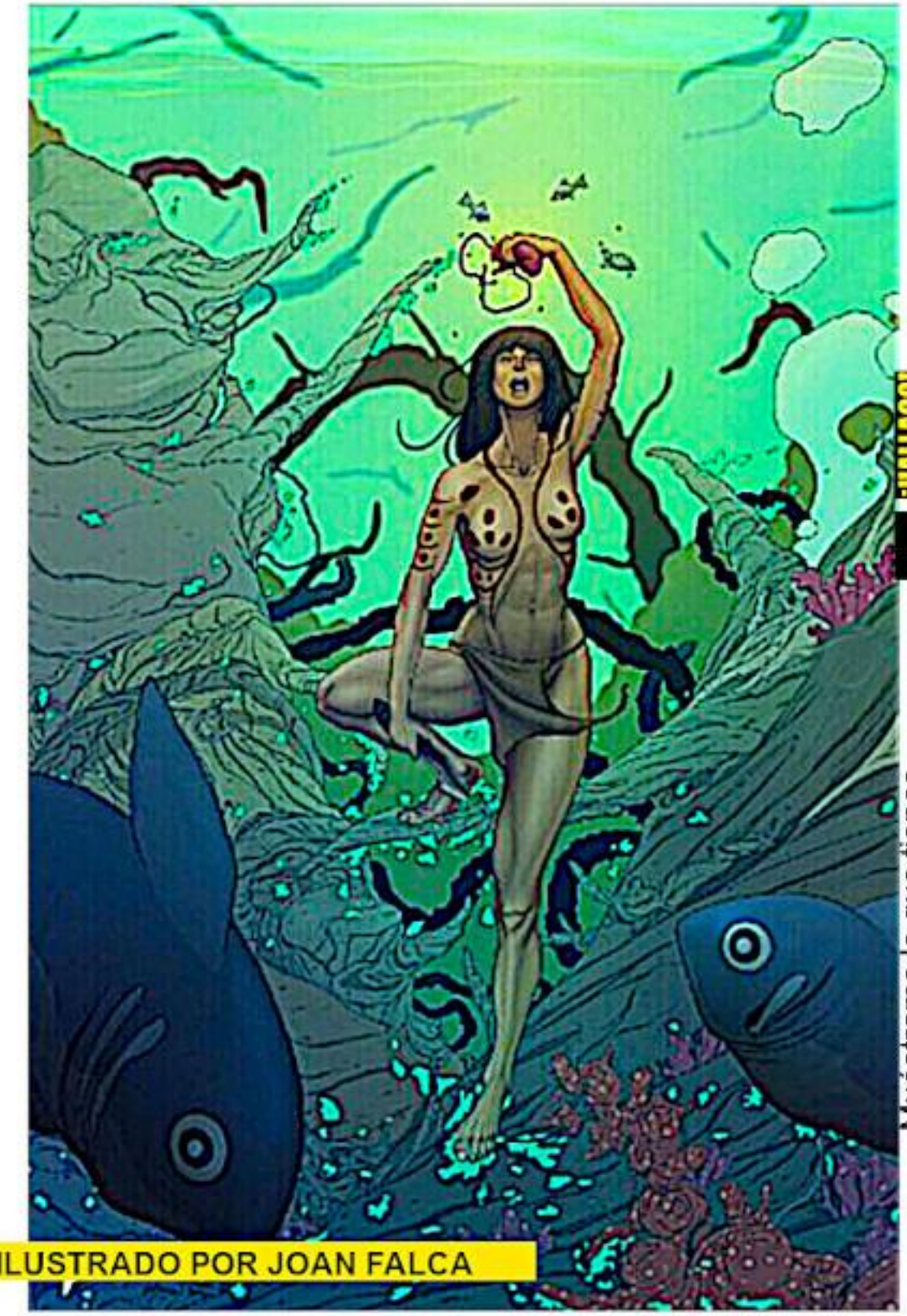
ILUSTRACIÓN ORIGINAL DE DAM

ILUSTRADO POR OSMAN ACASIO

Infografía: Acasio

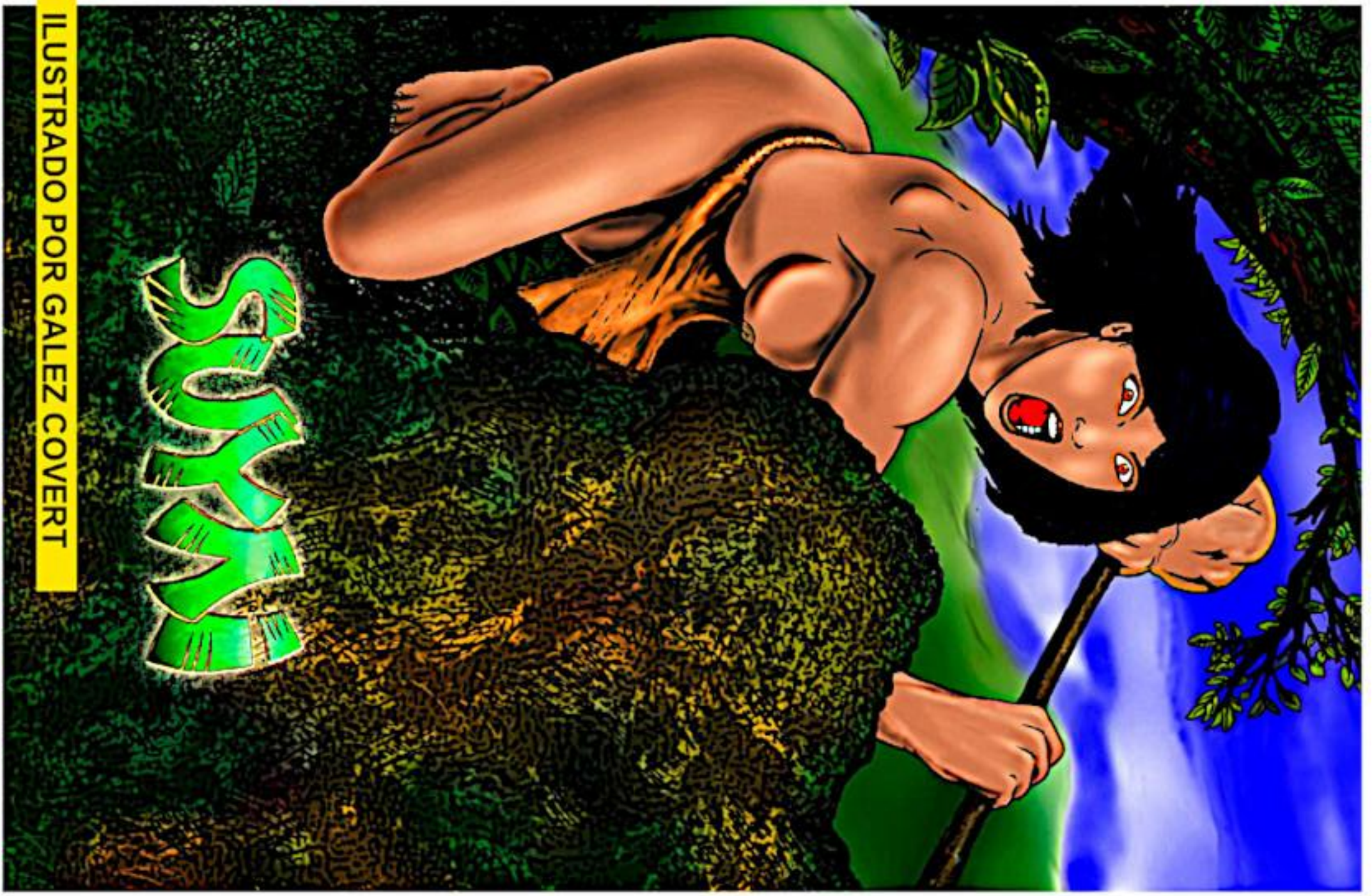
ILUSTRADO POR OSMAN ACASIO

ILUSTRADO POR EDWIN ARRIETA



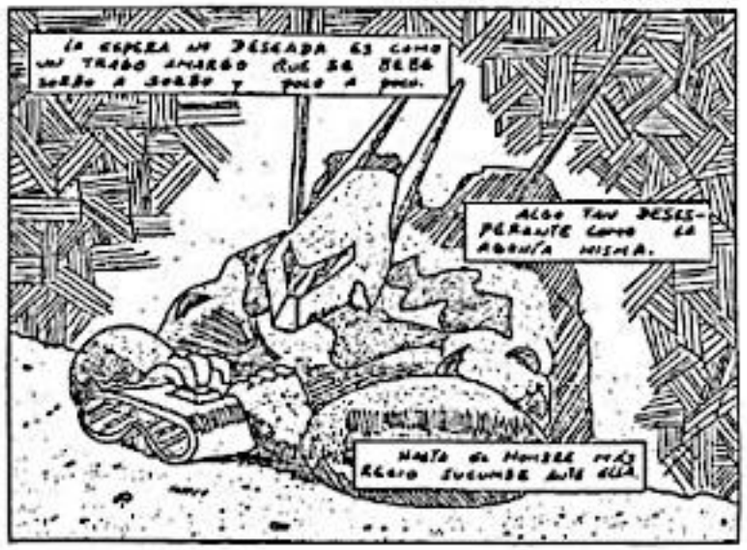
ILUSTRADO POR JOAN FALCA

ILUSTRADO POR GALEZ COVERT



CELEBRANDO UNA HISTORIETA DE ANIVERSARIO CON JUGUETES DE PAPEL.

Por Osman Acasio.



En Noviembre de 1998 se publicaba por vez primera, desde el Estado Falcón, Venezuela, en formato fanzine blanco y negro, la historieta Cardones azules, de mi autoría. Un proyecto gráfico artesanal de estructura serial consistente de ocho entregas de 24 páginas cada una. Un trabajo realizado a la vieja usanza, como manda la vieja escuela, con máquina de escribir incluida. Muchas hojas en blanco, muchos lápices y ganas de contar una historia. Me embarcaba así por vez primera en la producción artesanal de fanzines con fines comerciales.Una empresa que me tomaría algo así como año y medio para finiquitarlo.

En aquellos tiempos los fanzines se elaboraban a mano, la introducción se escribía a máquina y el producto final se reproducía mediante fotocopia para su venta. En su época, llegué a vender varios ejemplares, recibiendo por ello una gran satisfacción por la buena receptividad de mi producto.

Sin bien los gráficos eran algo toscos, el comic Cardones azules cumplía su cometido, que era el de entretener. Una obra agotadoramente trabajada que cuenta las aventuras y desventuras de una tropa de guerrilleros enfundados en sus armaduras de combate, luchando contra invasores provenientes de otra dimensión. Un modelo de historia gráfica que va más allá de la mera ambientación iconográfica para realizar una extrapolación supuesta de un futuro post apocalíptico y deprimente. Un argumento enmarcado perfectamente en el ámbito de ciencia ficción de consumo.

A todas estas, para conmemorar que el cómic Cardones Azules cumplia su 20 aniversario, en 2018 decido celebrarlo por todo lo alto, regalando material artístico y productos relacionados con la historieta, desde publicaciones de plantillas para generar PaperToys y PaperCraft de personajes y diseños de vehículos, WallPapers para PC y teléfonos inteligentes, figuras de acción en realidad aumentada, hasta la liberación de las primeras tres entregas de la saga en formato digital. La conmemoración incluia la liberación de un pequeño videojuego matamarcianos de un solo nivel que cree en Blender, cuyo protagonista era precisamente el protagonista del cómic.

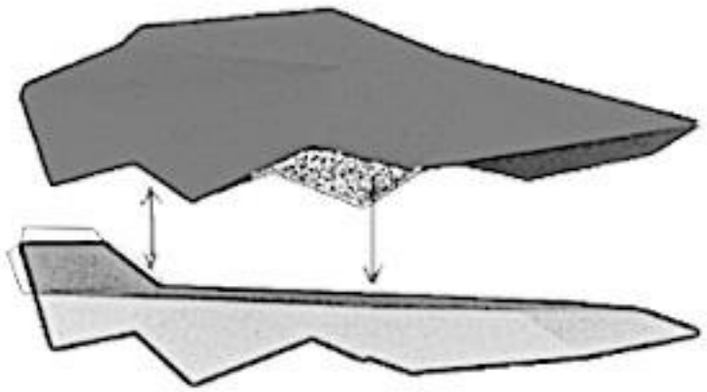
En su día, se liberaron plantillas de PaperToys y Papercraft que diseñé para la ocasión. Material para que lo descarguen y se diviertan con su ensamble y armado. En esa oportunidad incluí un PaperCraft del vehiculo militar que aparece en la entrega número 1, un PaperCraft y un PaperToy de un Carroñero, una criatura interdimensional que aparece en la entrega número 2. Disfrútenlo.

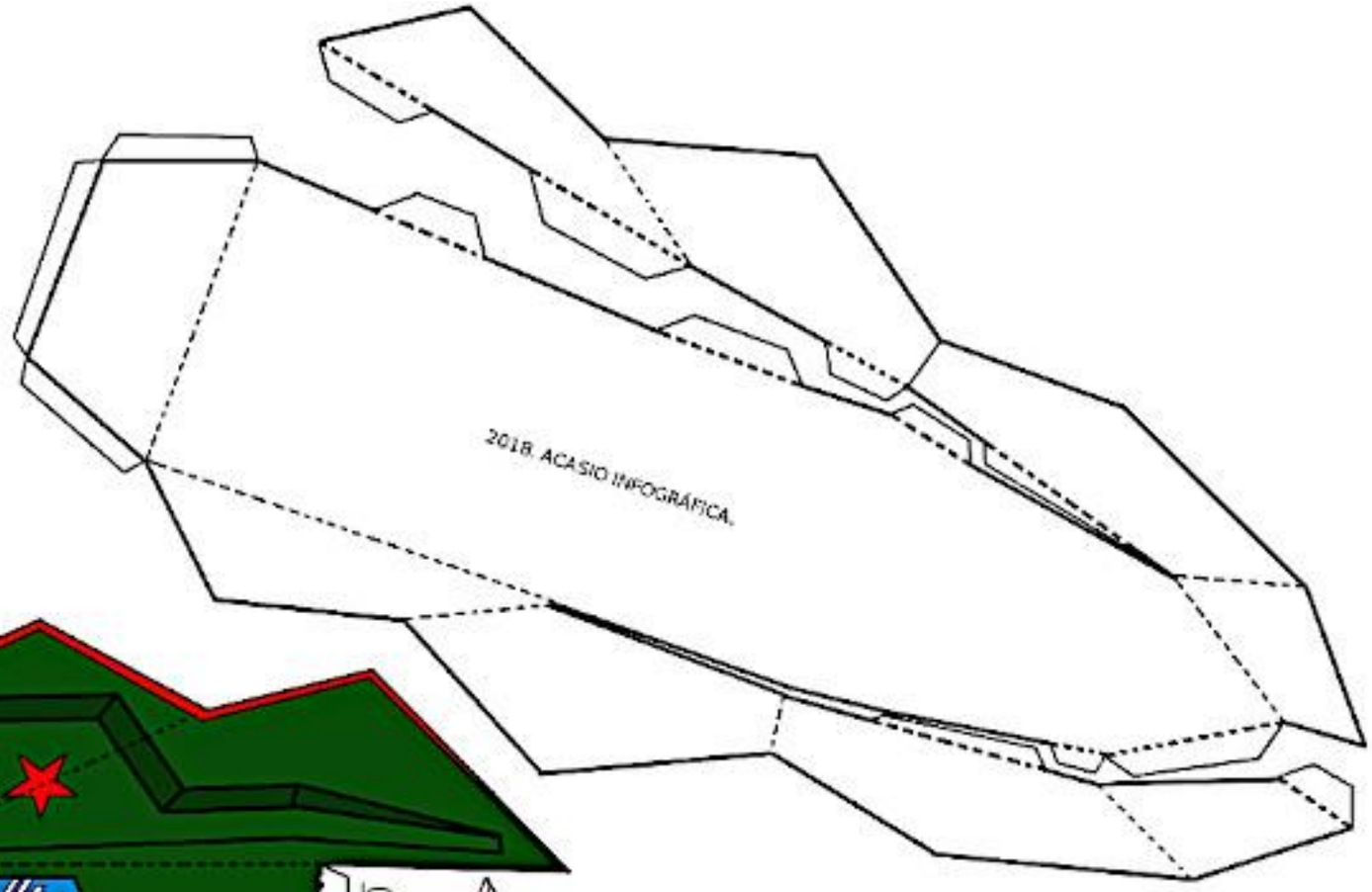
Dirección para descargar papertoys de cardones azules:

http://www.mediafire.com/file/ct6ul13csoeeckp/PaperToys.rar

Osman Acasio

2018. ACASIO INFOGRÁFICA.





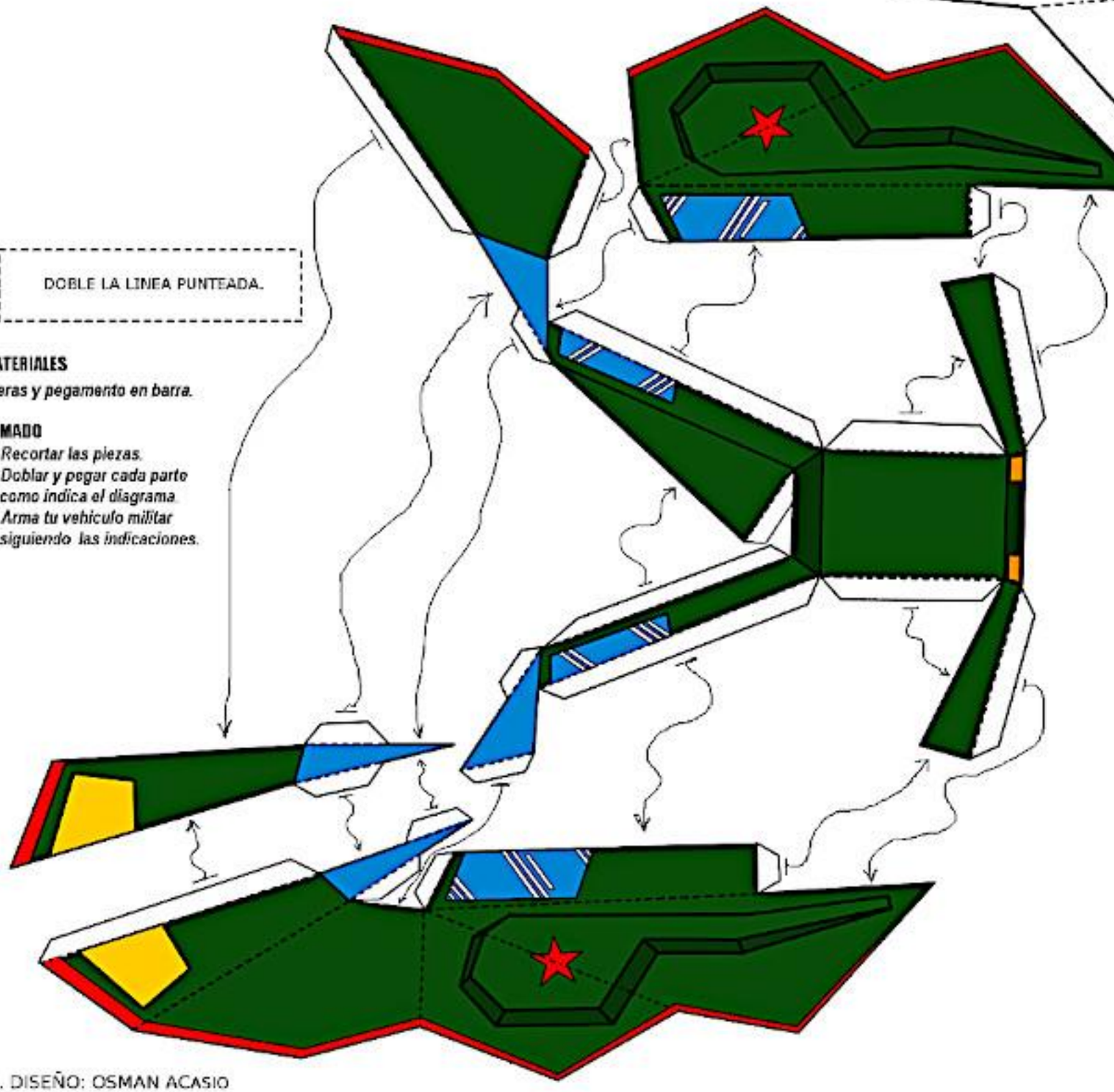
DOBLE LA LINEA PUNTEADA.

MATERIALES

Tijeras y pegamento en barra.

ARMADO

1.- Recortar las piezas.
2.- Doblar y pegar cada parte como indica el diagrama.
3.- Arma tu vehiculo militar siguiendo las indicaciones.



Celebrando una historieta de aniversario con juguetes de papel

JUGUETE DE PAPEL

CARDONES AZULES 20 ANIVERSARIO

PAPER TOY

VEHICULO MILITAR DE USO URBANO

2018. DISEÑO: OSMAN ACASIO

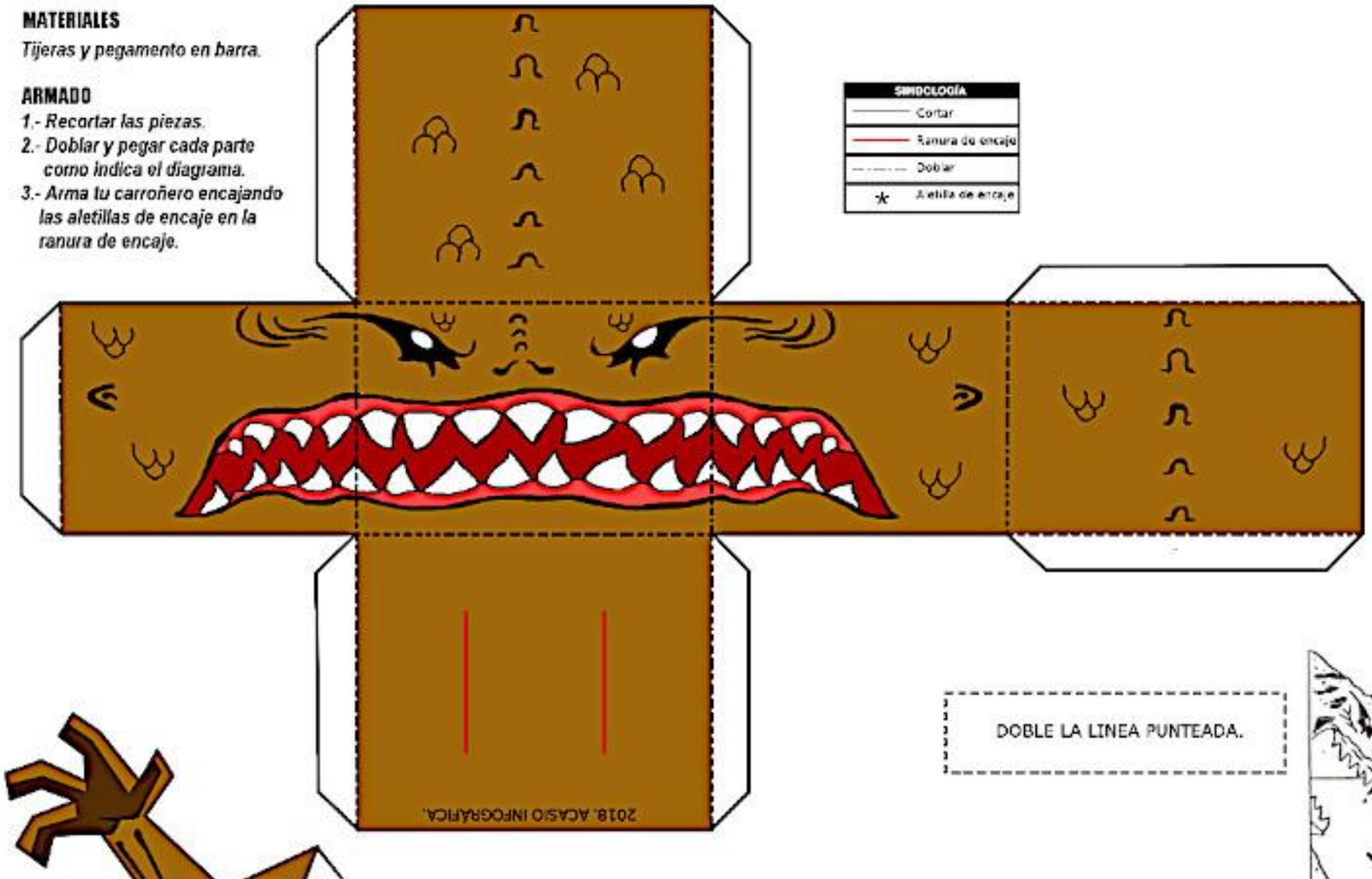
MATERIALES

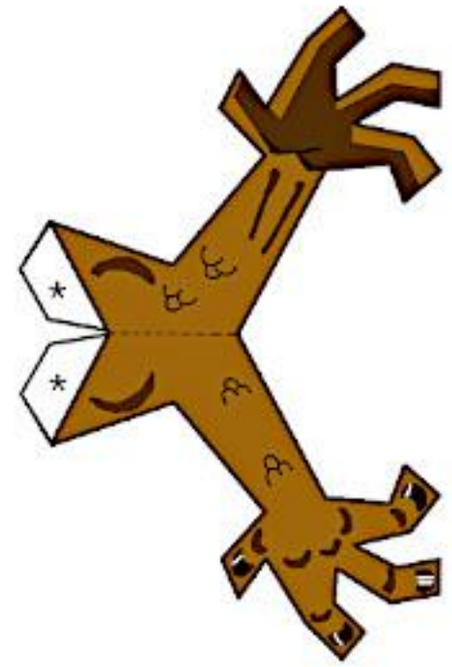
Tijeras y pegamento en barra.

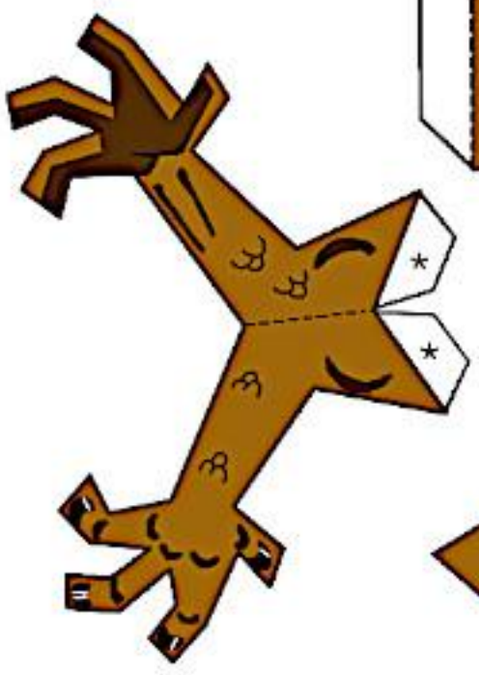
ARMADO

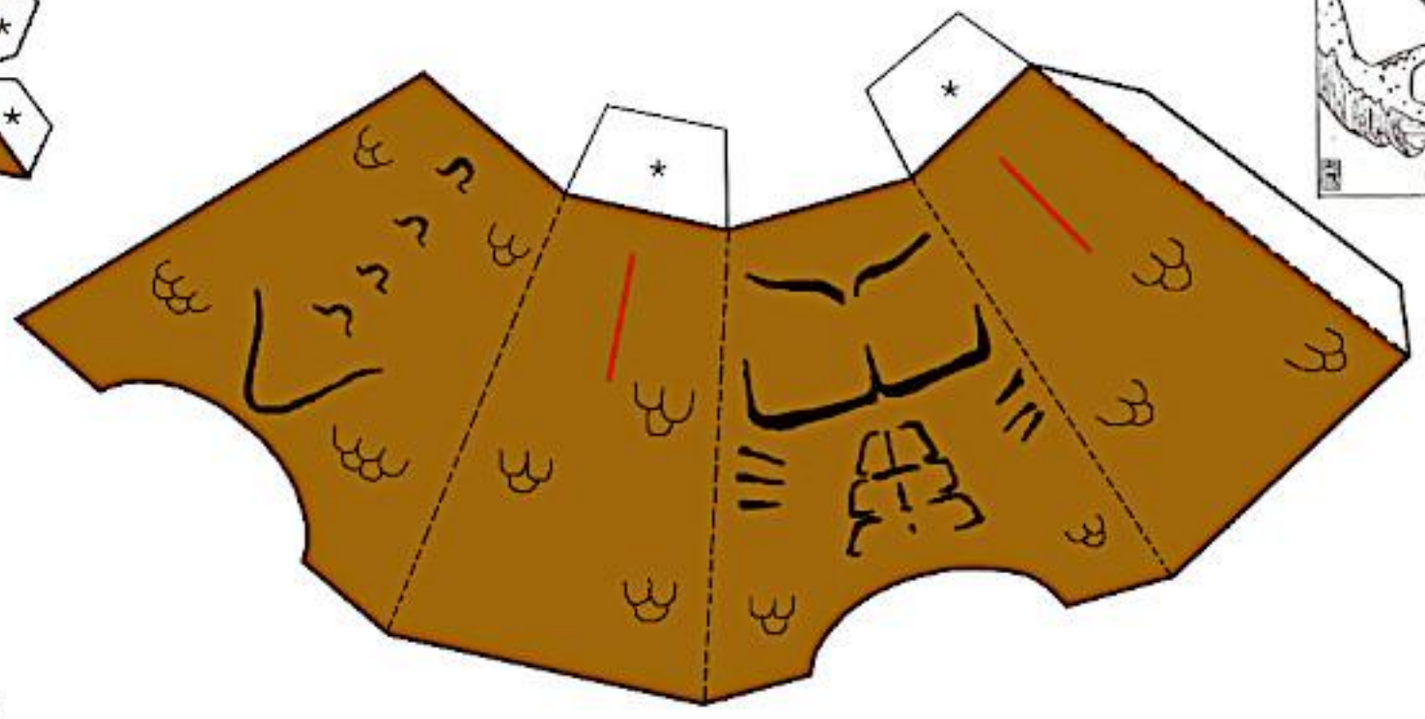
1.- *Recortar las piezas.*
2.- *Doblar y pegar cada parte como indica el diagrama.*
3.- *Arma tu carroñero encajando las aletillas de encaje en la ranura de encaje.*

SIMBOLOGÍA	
	Cortar
	Ranura de encaje
	Doblar
*	Aletilla de encaje









DOBLE LA LINEA PUNTEADA.

JUGUETE DE PAPEL

CARDONES AZULES 20 ANIVERSARIO

PAPER TOY

CARROÑERO

2018. DISEÑO: OSMAN ACASIO

Osman Acasio

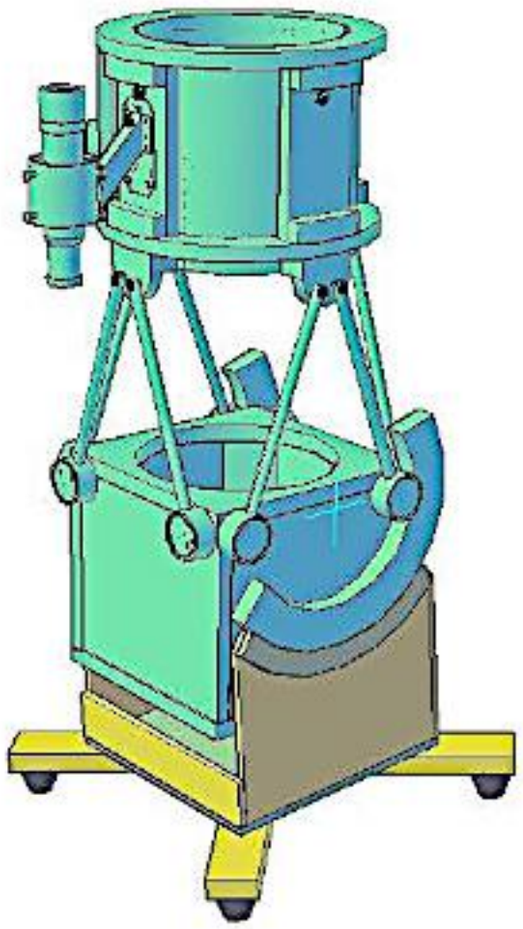
¡HALLACO!

47

Celebrando una historieta de aniversario con juguetes de papel

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA. DIBUJO ASTRONÓMICO: PLANETAS.

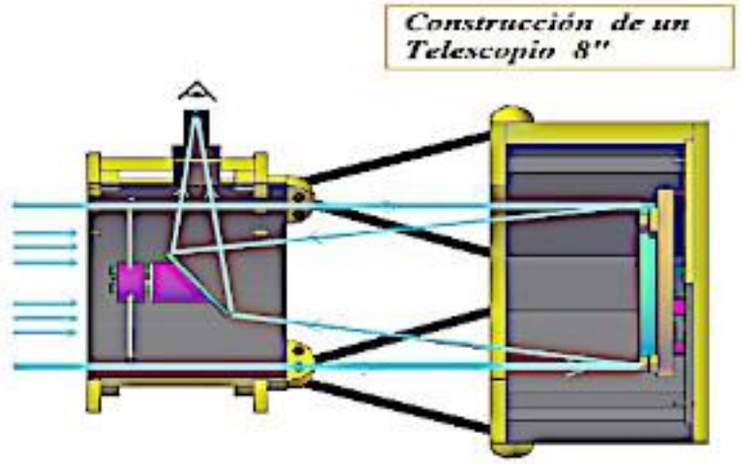
Por Enrique Acasio.



La ilustración científica, particularmente la astronómica relacionada al campo de la planetaria es un camino poco explorado por los artistas visuales. Tal vez el hecho simple de relacionar esta interesante disciplina con el excesivo costo de los instrumentos ópticos para observar y explorar la superficie de los planetas sea el causante principal. Si bien es cierto, para practicar dicho pasatiempo, es necesario recurrir a estos inaccesibles instrumentos ópticos bien podríamos en pensar abordar una solución que pudiese clasificarse de radical: diseñar y construir nuestro propio instrumento. Con el conocimiento necesario, cierta paciencia, una buena habilidad manual o de bricolage y un modesto presupuesto, podemos construir un telescopio de gran prestación, que les aseguro, no tendría nada que envidiarle a ese conjunto de equipos ópticos apilados en una tienda por departamento de un exclusivo local. Se los digo con voz propia porque yo diseñe y construí uno. Las ilustraciones que acompañan el presente ensayo dan fe de ello. Y lo más importante de todo, fue construido por la fracción del precio de los instrumentos antes mencionados.

Se logró construir de forma artesanal, y mediante material reutilizable un telescopio astronómico de altas prestaciones con las siguientes características: modelo del tipo Newtoniano con espejo de 200 mm de diámetro (8") con estructura tubo abierto modelo Serrurier y una montura dobsoniana. El fundamento principal que permite construir un poderoso telescopio es sencillamente adquiriendo el sistema óptico, el cual puede ser encontrado en el mercado como Kits; es decir, con el espejo principal o espejo cóncavo, el espejo secundario y algunos oculares. El astrónomo aficionado debe aplicarse en diseñar y construir la estructura que albergará dichos componente.

El telescopio en cuestión es del tipo reflector. Según Castillo (2020) el telescopio reflector o Newtoniano es el modelo inventado por Isaac Newton. El término reflector se debe a que no usa un lente sino un espejo que refleja la luz proveniente del firmamento en vez de refractaria y la converge hacia un punto (foco), a su vez la imagen es reflejada en un ángulo de 90° por un pequeño espejo plano (espejo secundario) hacia un lado del tubo. Puesto que el objetivo es un espejo primario curvo se debe ubicar en el fondo del tubo del telescopio, contrario de los telescopios de lentes o refractores, cuyo lente primario se ubica en el frente. La presente imagen muestra una vista seccional o corte longitudinal del modelo telescopio de 8" para permitir visualizar la configuración de los espejos en su interior.



TRAYECTORIA DEL HAZ DE LUZ EN EL INTERIOR DEL TELESCOPIO.

síguenos en:
@enriqueacasio
@castillo_astronomico

Una empresa emprendida por el ingeniero y amigo Sergio Castillo y mi persona. Por ser un reflector, su gran espejo parabólico lo convierte en una herramienta visual muy importante para captar mayor luz, es decir nos mostrará detalles muy finos, claros y precisos de la superficie lunar, así como de los planetas. Decidimos diseñar y construir de cero, y tomando como principio básico y esencial emplear material reutilizable. La óptica principal, un ocular y los dos espejos fueron comprados en el portal Amazon de Estados Unidos y traídos al país por paquetería para su instalación al instrumento en fabricación. La empresa nos tomó cerca de seis (6)

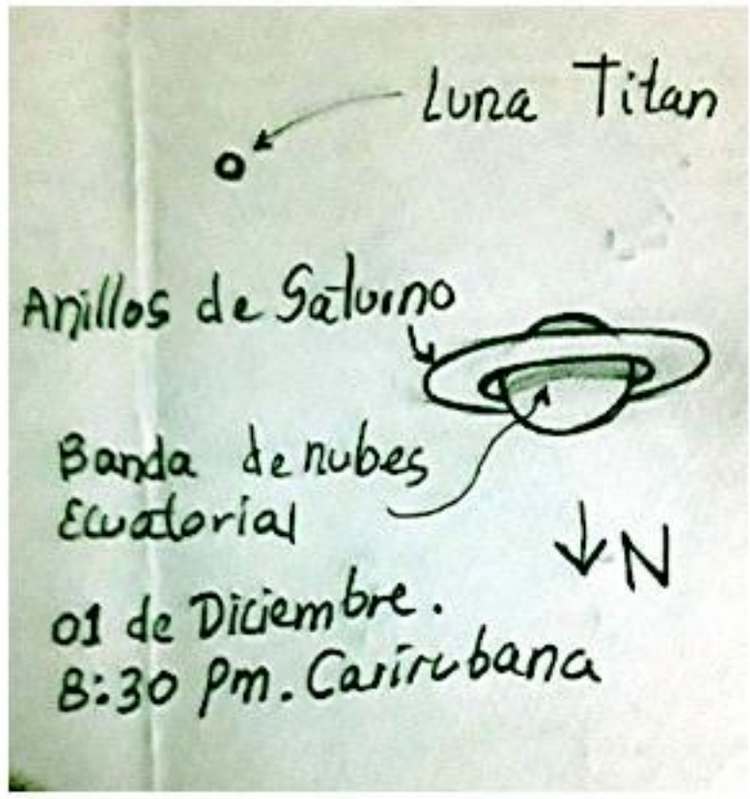
meses, desde la concepción del primer modelo tridimensional en la aplicación computarizada AutoCAD hasta la primera prueba observacional.

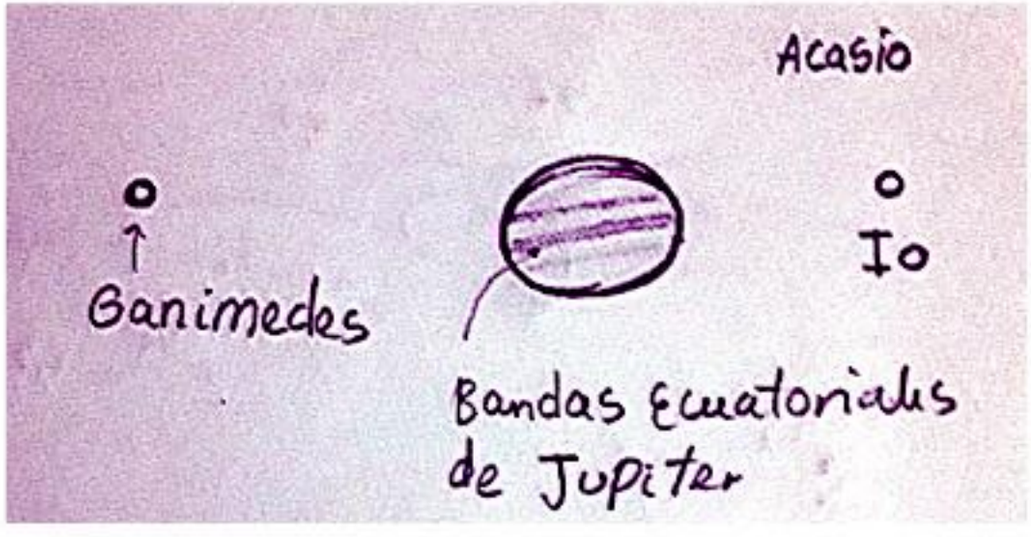
Ahora bien, si la astronomía practicada por aficionados y la ilustración forman parte de ese pasatiempo que llena el espíritu de todo artista que lo desarrolla. ¿Que mejor forma de disfrutar la afición de la astronomía y aplicarlo a través del registro mediante ilustración de lo observado con un telescopio construido por uno mismo? Muchos astrónomos amateurs gustan de practicar la astrofotografía para conservar la imagen de algún fenómeno celeste, en cambio otros insisten en un medio diferente: el dibujo. Aun con el advenimiento de las cámaras digitales, y de sensores ópticos para la observación astronómica auxiliada por computadoras, el ojo humano aun sigue siendo una cámara natural ultrasensible que permite captar imágenes de gran calidad y precisión. Estas imágenes pueden ser transferidas al papel mediante ilustraciones científicas. El dibujo en su pura esencia, resulta de la precisión de observar, interpretar e integrar.

Una regla primordial en el desarrollo de un dibujo astronómico, es mirar con sumo cuidado a través del ocular del telescopio y se procederá a dibujar solo cuando ya se ha estudiado y memorizado la imagen del objeto celeste. Una buena técnica para captar muchos detalles de lo observado, es utilizar diferentes oculares del instrumento para adquirir diferentes aumentos logrando con ello captar una variedad de contrastes, y por ende diferentes partes del objeto observado. Se recomienda comenzar con un ocular que entregue bajo aumento e ir utilizando aumentos sucesivos, es decir de menor a mayor. Esto se debe realizar, dado que trabajar con el máximo aumento entregado por un telescopio produce una disminución en el contraste de la imagen, dificultando la captación de los detalles.

Sin embargo la técnica convencional en el dibujo de lo observado a través de un telescopio es básicamente eso; dibujar con la mayor precisión en trabajo de campo lo que se percibe directamente a través del ocular del instrumento astronómico.

Si posee un telescopio o conoce de alguien que tenga uno, anímese y forme grupos de trabajo para realizar sus respectivas sesiones de dibujo astronómico. En verdad es algo muy gratificante, la unión perfecta de ciencia y arte. ¡Hasta la próxima entrega¡





Enrique Acasio

IMAGEN DERECHA:

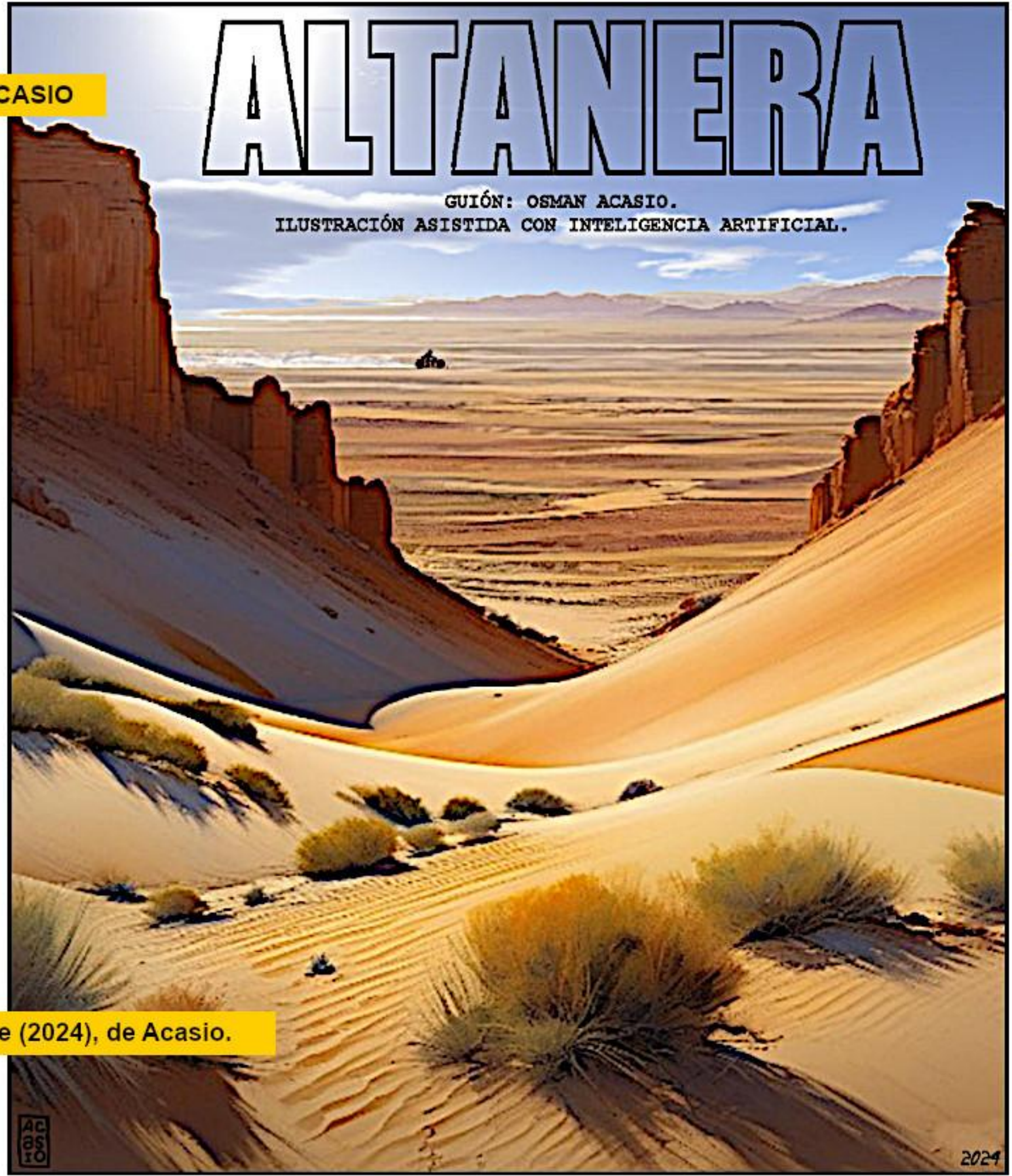
Estudio astronómico casero donde se realizarón las observaciones astronómicas.

Notese la pared abatible, inclinada unos grados para permitir al telescopio que se encuentra en su interior, tener acceso a la boveda celeste presente en Carirubana. Telescopio que medio se asoma en la foto. En buen clima, las noches de Carirubana se prestan para la observación astronómica.

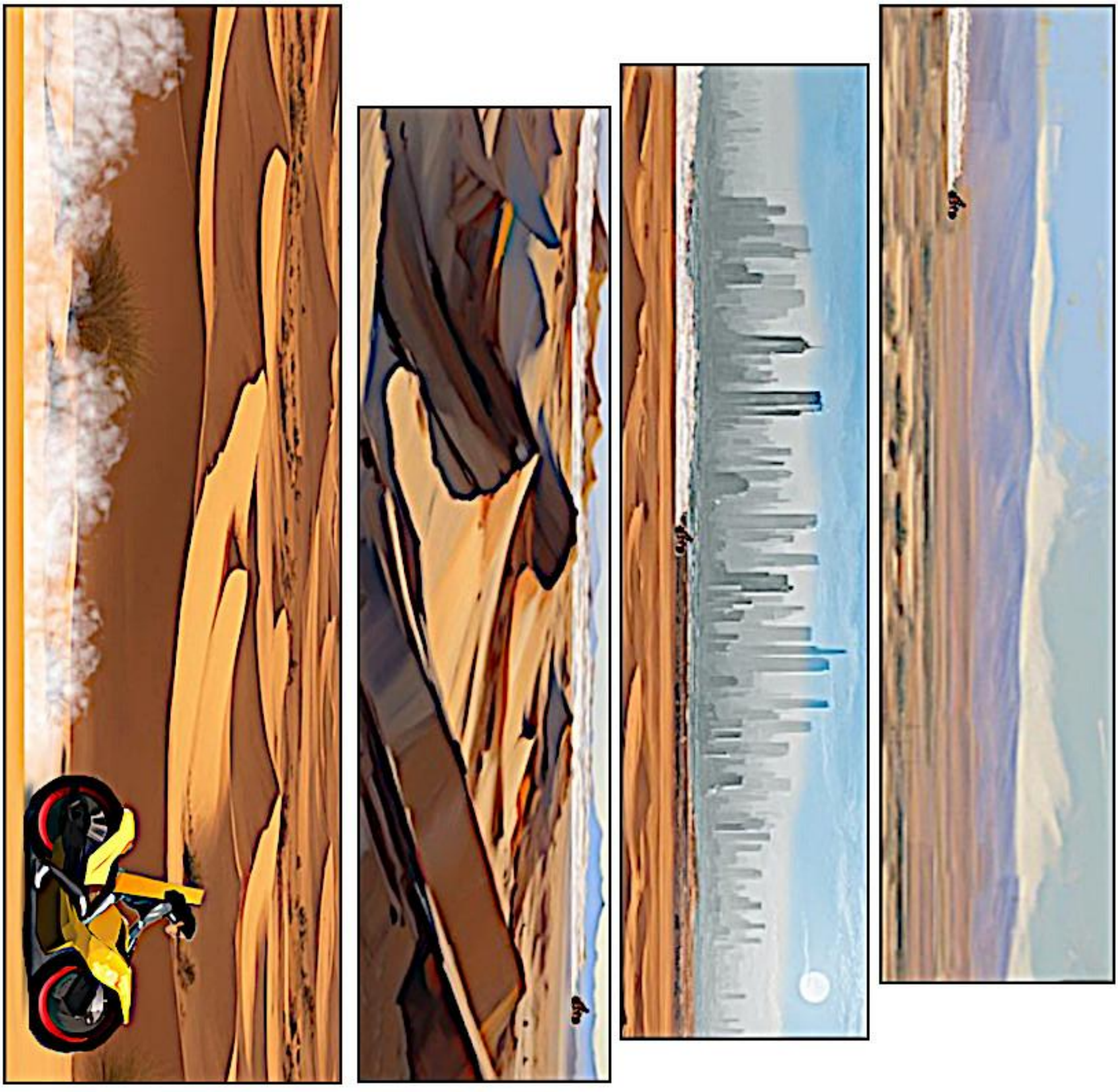
IMAGEN INFERIOR:

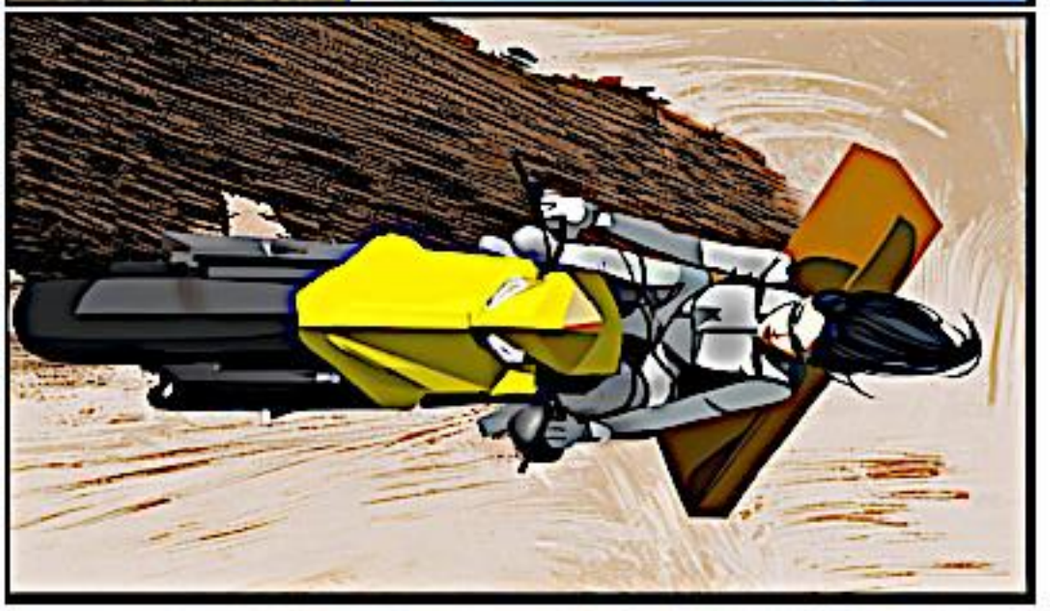
Autor del presente ensayo, mostrando el telescopio casero empleado para observar los planetas, que aparecen ilustradas en este trabajo,

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO



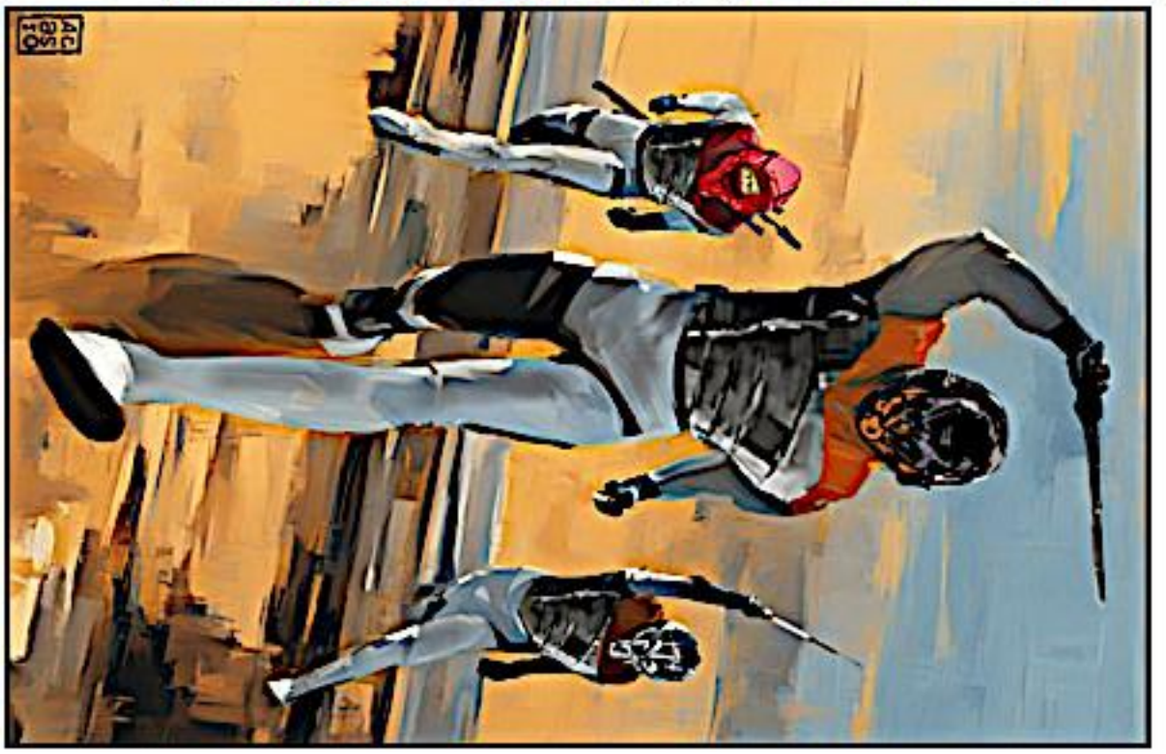
Altanera. Contragolpe (2024), de Acasio.





Cómic de autor: Altanera

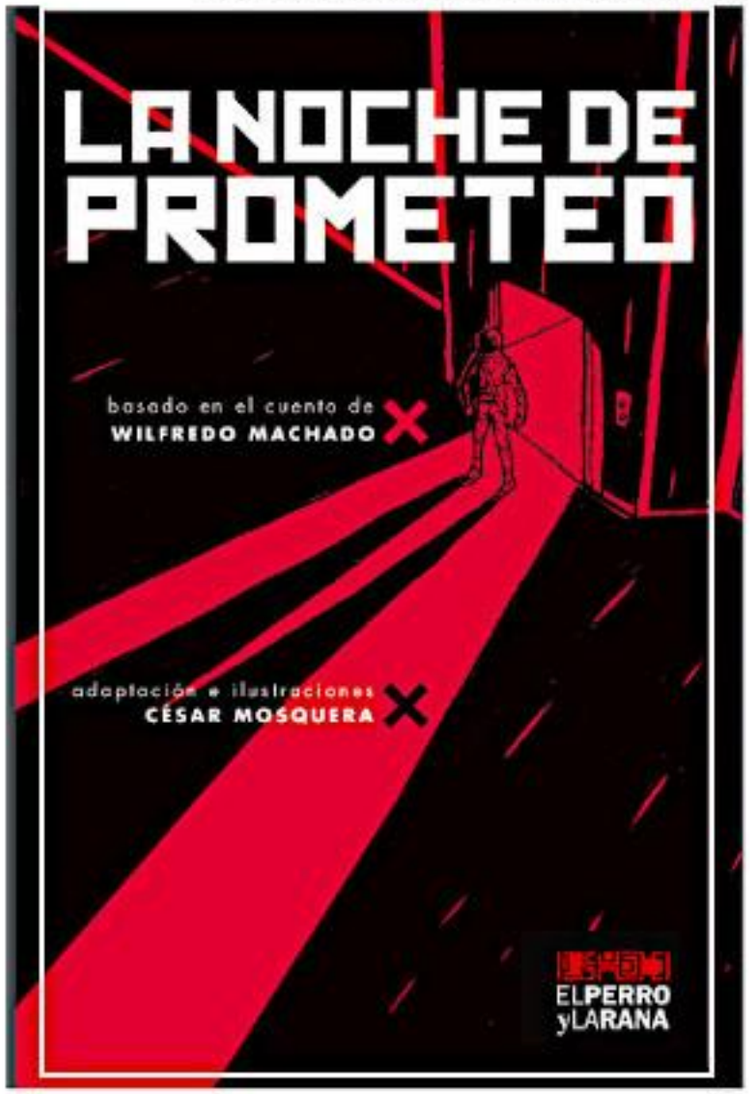
Acasio



CONTINUARÁ...

ARTE DE LEER LA NOCHE DE PROMETEO, DE WILFREDO MACHADO.

Por Ricardo Romero Romero.



El breve relato de un mundo no deseado

Desde que Mary Shelley transformó la narrativa, convirtiéndose en la precursora de la ciencia ficción con su obra Frankenstein, no ha parado de proliferar obras en este género. Recordemos, además, que Shelley escribió la primera novela distópica de la historia conocida como El último hombre, el subgénero de la literatura fantástica que pretende anticipar los escenarios futuros, y que hoy por hoy sigue siendo el más popular, no solo por la masividad de sus publicaciones, sino porque es el más versionado en obras cinematográficas.

La trascendencia humana o poshumanismo, tema recurrente en autores como Isaac Asimov, Stanisław Lem o Philip K. Dick, vislumbra que hombres y mujeres serán superados por sus propias creaciones artificiales, donde los androides, máquinas capaces de desarrollar pensamientos, terminarán poblando el universo conocido.

Ese ocaso de los tiempos de una sociedad caracterizada por las tinieblas, es narrado en la sucinta obra La noche de Prometeo, un impecable relato escrito por Wilfredo Machado e ilustrado y adaptado con acierto por César Mosquera, publicado por la Fundación Editorial El perro y la rana. Su autor no puede negar que inscribe sus acciones letradas en imágenes que se transforman en poema:

Las luces de las naves que
parpadeaban en la niebla…
Como grandes luciérnagas
asustadas.

Un mundo no deseado se despliega bajo un lienzo sin color. El nihilismo llegó a su epítome y la supervivencia está bajo asedio en medio de una catastrófica quimera cibernética:

La ciudad silenciosa
y llena de luces que se movía en un
infernal enjambre de
abejas eléctricas.

Es así como el futuro, ese momento que solo existe en imaginarios escenarios, está anidado por la desesperanza. Una civilización decadente, llena de habitantes perdidos, donde mirar al otro es el reflejo de la oscuridad del alma:

Acaso la vida
no era la plena conciencia
de estar inmóvil
frente a una antigua ruina;
Aunque esa ruina fuera uno mismo.

Más que una estética del pesimismo, Machado propone a través de su visión, una reflexión de lo que podemos llegar a ser si no nos disponemos a transformar esta realidad que nos consume.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Ricardo Romero Romero, publicado originalmente en el portal informativo ciudadccs.info, el 27 de junio de 2023.

CÓMIC DE AUTOR: GEPSIKO

Eldritch Cthulhu Investigador. Prólogo La muerte del pez humeante (2015), de Gabriel Patiño - Gepsiko. Obra publicada originalmente como webcómic en el portal Issuu.com.

MAESTRO, USTED ES TODO UN ENIGMA.
POR SUERTE, SOY MUY CURIOSO.
ESO PODRÍA CAUSARTE LA MUERTE.
IDENTIFÍQUENSE <GLURP> CRIATURAS.
ELDRITCH CTHULHU INVESTIGADOR.
ENOCH, INVESTIGADOR EN PELIGRO.
ALGÚN DÍA VERÁS QUE MI CURIOSI... ¡GHAU!
GERSIKO

Gabriel Patiño

RETROQUEMADITOS TÓXICOS.

Por Jesús Torrealba.

Retro Quemaditos Tóxicos es una novela gráfica (comic book si lo prefieren) que estoy creando y compartiendo por entregas en la cuenta homónima en instagram. Una historieta venezolana de terror ambientada en la Caracas de los años 90, y como tal muy localista y disfrutable para el público hispanoamericano y sobre todo venezolano.

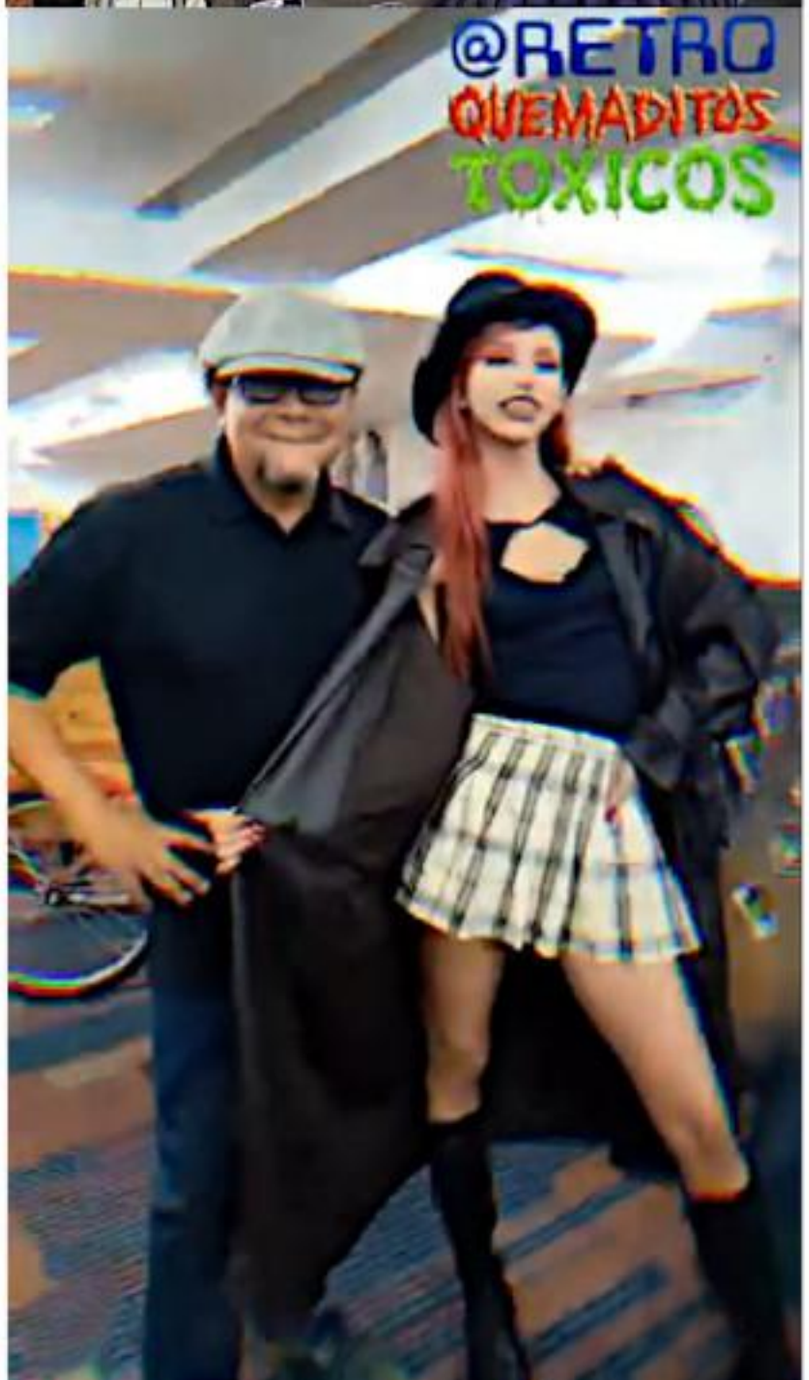
Retro Quemaditos Tóxicos es mi juguete personal, no lo hago por dinero -de hecho lo puedes leer online gratis- ni por encargo, ni cediendo mis gustos en pro de satisfacer un público. Es mi cómic de autor independiente y ambiciosamente largo. Le dedico todo el tiempo requerido y no estoy amarrado a plazos, me puse la meta de estrenar un capítulo cada Halloween (31 de octubre) pero es una meta suceptible a cambios.

Su creación llevaba años rondando en mi cabeza hasta que finalmente en octubre 2023 me puse a dibujar y estrené el capítulo 0 y 1. También decidí unir cada estreno online a un evento presencial tipo reunión en algún centro cultural capitalino, librería, galería o local apropiado, el de 2023 fue en la Alianza Francesa de Caracas (sede Chacaíto) y lo realicé gracias a la alianza con Brevelectric y la buena amiga Verónica Florez. Un mes después repetí el lanzamiento en el marco de la FILVEN gracias a la alianza con la gente de P.A.N.A. Programa Amigos del Noveno Arte.

También es una novela gráfica muy nostálgica, que va acompañada de cromos autoadhesivos coleccionables que se obsequian en cada evento junto a chocolates ofrecidos por maravillosos sponsors que he conseguido, toda una celebración de truco o treta para quienes asistan a los estrenos.

Retro Quemaditos Tóxicos es además el único cómic de contenido apto para todo público que he creado pues suelo manejarme en temas eróticos. Mis temas preferidos son el erotismo, el horror y lo fantástico retro, en este caso he abordado los dos últimos mencionados.

Si deseas leer el cómic llégate a:
https://www.instagram.com/retroquemaditostoxicos/
donde está disponible todo el material, todo el proceso de producción y los eventos reseñados.



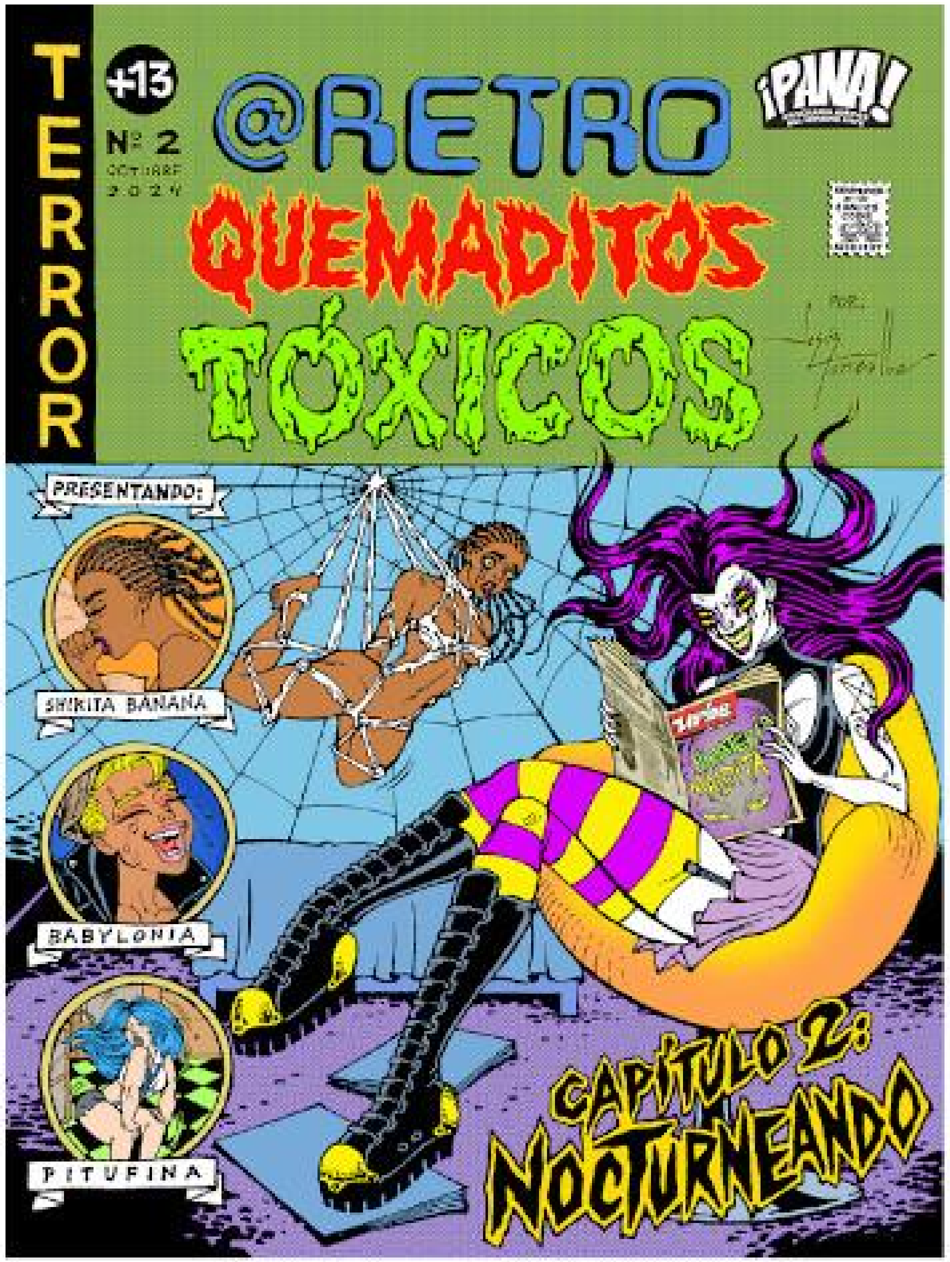


Imagen Superior:

Portada del cómic Retroquemaditos Tóxicos. Capítulo 2: Nocturneando, creado, escrito e ilustrado por Jesús Torrealba.

Imagen Derecha:

Panel de viñetas perteneciente al cómic Retroquemaditos Tóxicos, Capítulo 2. Página número 7 para ser más específico.

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA
MI PRIMER ARTE USANDO REALIDAD AUMENTADA

Por Enrique Acasio.

La presente entrega busca dar a conocer el nuevo arte pictórico creado tomando como fuente de inspiración, el innovador trabajo de la artista Yanuene, aplicando al lenguaje visual la tecnología de Realidad Aumentada. Lienzo de título: "Saludo Marciano R.A", que pudo ser logrado tomando en consideración las experiencias y conocimientos obtenidos como coordinador del grupo de Investigación Robótica de la Universidad en la que actualmente laboro. Antes de entrar de lleno sobre el lienzo en cuestión, es imperante primero entrar en contexto, entregar una breve pero necesaria introducción al lector neofito o poco conocedor del tema. ¿Que es Realidad Aumentada?, ¿Quien es la artista Yanuene?, ¿Cuales experiencias sirvieron como base para lograr el arte pictórico?

Iniciaré por la fuente de inspiración, Yanuene es una artista visual que vive y trabaja en la Ciudad de México. Su arte se caracteriza por mostrar la belleza y la singularidad de la vida cotidiana. Yanuen Esparza maneja un arte deconstructivo, y utiliza la tecnología de Realidad Aumentada para ampliar el mensaje de sus obras. Investigando un poco sobre yanuene, claramente muestra una carrera artística bastante consolidada, con exposiciones tanto en México, como a nivel internacional. Destacando; España, Austria, Estados Unidos, Israel, China, Canadá, Brasil, Alemania e Italia.

La Realidad Aumentada R.A es una tecnología que permite integrar información

digital, tanto bidimensional o tridimensional en el entorno real. Mediante una aplicación o software se permite mostrar información que se integra a la realidad, reforzando o incrementando lo percibido por el usuario. Así por ejemplo, en el caso de las obras de Yunuene, una vez instalados en un espacio museístico para su exhibición, el usuario o espectador podrá sencillamente utilizar su dispositivo móvil como hardware que permite gestionar la aplicación antes señalada (en este caso una App de su autoría: Yanuene Art). Bastará entonces con apuntar a la obra pictórica de su elección, y en la pantalla del móvil surgirá de forma " mágica", elementos visuales computarizados que elevan o incrementan aun más el mensaje visual de la artista. La App reconocerá el lienzo seleccionado (apuntado), y automáticamente se activará una secuencia animada o imágenes fijas que Yanuene previamente preparó y enlazó con cada una de sus obras. Así por ejemplo, cuando estamos contemplando la obra; Urbano, un lienzo en técnica mixta que muestra un espacio citadino, con una plaza y al fondo algunos edificios rodeado de arboles. El espectador disfruta de un paisaje urbano, pero si apunta su móvil con la aplicación activa de Yanuene, del cuadro aparecerán, de forma programada algunos patineteros y ciclistas, los cuales recorren todo el cuadro, saliendo de un extremo y ocultándose en el extremo contrario. La tecnología de R.A enriquece aun más el mensaje que la artista desea expresar.

Ahora bien, logré concretar el arte pictórico empleando la R.A, porque ya tenía previas experiencias con dicha tecnología. Es una herramienta muy útil que empleamos en el diseño y construcción de nuestras unidades robóticas en el grupo de investigación de Robótica de la Universidad Francisco de Miranda. En el año 2018 tuvimos el inmenso placer de representar nuestra universidad y nuestro estado Falcón en la FICTEC, Feria Internacional " Jacinto Convit". Evento que se realizó en el Poliedro de Caracas los días 30 de Noviembre al 5 de Diciembre. Nos correspondió el Stand N° 25. Traigo a colación dicho evento, porque fue nuestra vitrina expositora para mostrar al público general y a las empresas, tanto nacional como internacional nuestras unidades robóticas construidas y ensayadas: El cruxent 2 y Janh 1.0. Pequeñas unidades móviles controladas de manera remota que asemejan tractores o carros de combate en miniatura. También se mostró una rueda de la unidad en proyecto de diseño y construcción; Cruxent 3. Aquí entra la Realidad Aumentada. Para mostrar a todos los espectadores la forma final del modelo se empleo un dispositivo Tableta, el cual permitía gestionar la app necesaria para visualizar la unidad. Un pequeño rectángulo de papel, hacía la función de marcador o activador, y cuando la tableta era apuntada a ella, emergía el modelo tridimensional del robot. Modelo que fue levantado mediante una aplicación CAD, en este caso AutoCAD V17, y luego exportado y mejorado en el software Blender para finalmente ser exportado a la nube para que pudiese ser reconocido por la app. Tecnología de Realidad Aumentada aplicada en nuestro Stand, en vivo, en tiempo real para sorprender a propios y extraños. Parte de estos nuevos conocimientos adquiridos tributaron en capítulo de un texto de mi autoría: Ingeniería de Diseño/ Diseño industrial (2022). Libro presentado en la FILVEN 2022, capitulo Falcón publicado por la editorial Oikos, del Instituto de Cultura del Estado Falcón, Incudef.

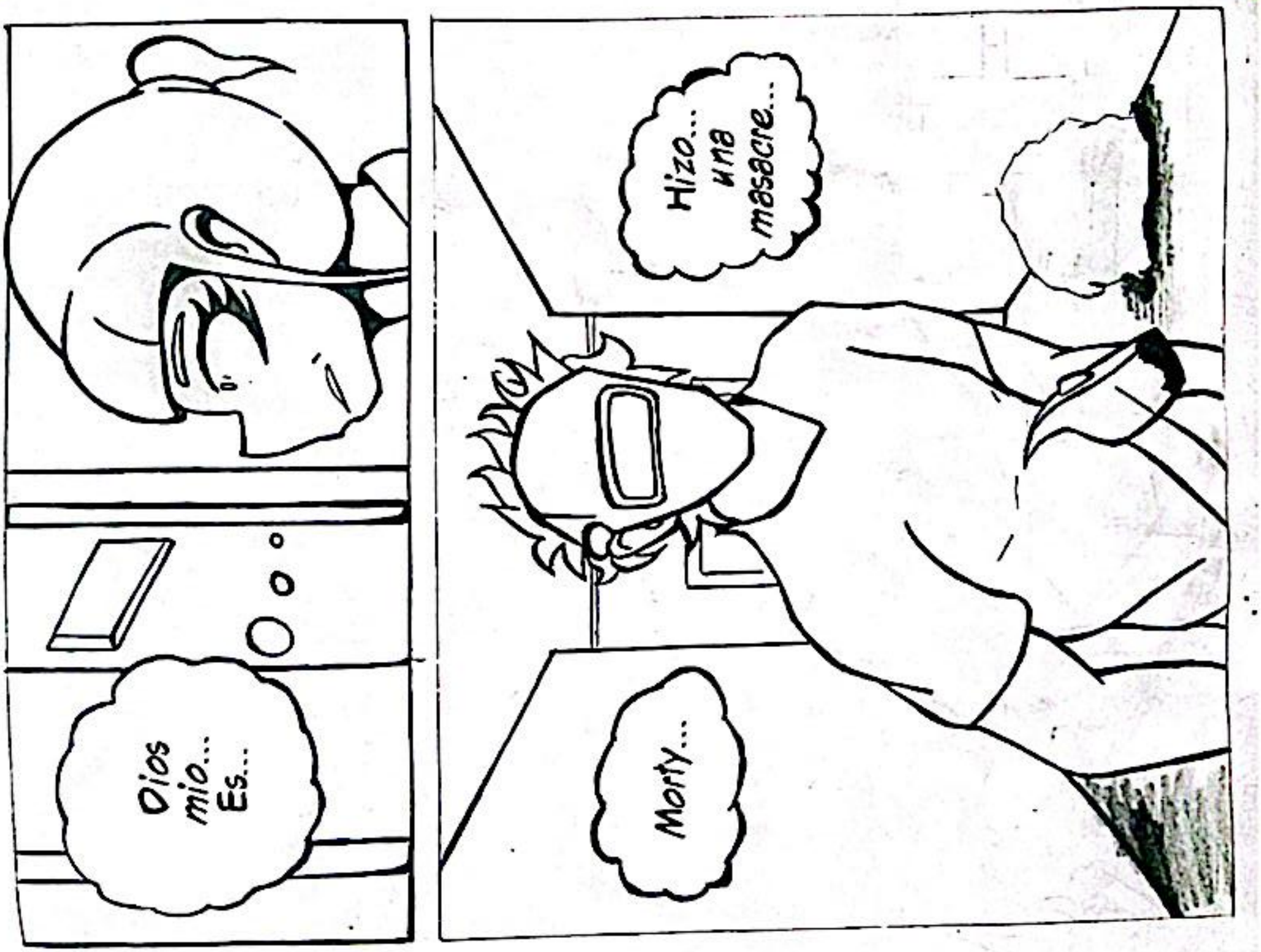
Ahora sí, podemos tratar el tema del cuadro en cuestión. El arte es un lienzo en formato 85 x 62, y técnica mixta. Consiste en un ser alienígena panorámica medio cuerpo sosteniendo un cachorro con sus manos, pero al revés, es decir, la cabeza del animalito apuntando al suelo, y su parte posterior dirigida hacia la cara del visitante. Ambos personajes están elaborados de forma caricaturesca, casi jocosas. Manteniendo el estílo simple de la autora Yunuene. Algo que también caracteriza sus obras, en la gran mayoría de ellas predomina el uso de retículas o matrices tipo dameros para jugar con la composición final de arte. Elemento, que por supuesto, también quise emplear en mi pieza. La obra de Yunuene que me inspiró a realizar la mía fue: La Congelada, siendo una vaca antropomorfa que se encuentra disfrutando de un vaso de helado, la cual lo toma con ambas manos. Cuando el espectador apunta el móvil a dicho cuadro, automáticamente éste se animará y la vaca comenzará a degustar de su helado. Dándole pasadas de su larga lengua al dulce frío. Acompañado con un parpadeo y una música de fondo que emula el sonido de los carritos de helados ambulantes. Cuando el usuario apunta directamente a la obra de Yunene, dicha obra se convierte en el marcador o activador, y es así como la app reconoce y activa la rutina previamente programada por la artista visual. Ahora bien, ¿como logré utilizar esta tecnología para mi cuadro?. Comienzo por descargar de la internet la app totalmente libre Yunuene Art. Se convertiría en la plataforma necesaria para activar la Realidad Aumentada. La artista en el año 2018 liberó su arte para que pudiese ser descargado de la nube, se pudiese imprimir en formato tamaño carta A4 como forma de plantilla, siendo un dibujo vectorizado en blanco/negro del cuadro icónico que luego el usuario podía costumizar o pintar a su completo gusto. Luego invitaba a descargar la app para visualizar el formato ya pintado. Lo interesante de todo esto, es que el cuadro original era el mismo marcador, y por lo tanto la aplicación fácilmente reconocería la pieza y activaría la R.A, pero si un usuario pintaba el formato impreso y aplicaba los colores o técnicas a su libre albedrío, la app no lo reconocería. Entonces ¿como la artista solvento tal dilema?, simplemente incluir a la plantilla su propio marcador, así, no importa que técnica utilice el usuario, a la larga la app reconocerá la pieza y activara la rutina programada: la musica del carro de helados, el abrir y cerrar de ojos y la boca abriendo y cerrando por cada lamida del helado. Para crear entonces el lienzo, "Saludo Marciano R.A", primero debía analizar el cuadro que sirvió de inspiración, y aplicarle una especie de ingeniería inversa. Simples inferencias me entregaron las claves necesarias para poder acometer la empresa de crear mi primer arte con R.A. Entonces pasé a definir el formato o tamaño del mismo, y luego replicar con mucha paciencia y de forma meticulosa el marcador, el cual se localiza de forma estratégica alrededor de la obra, como si fuese un marco del mismo cuadro. .- una de las claves.- Cerca de 120 símbolos representan dicho marcador, y debían trazarse y posicionarse en su respectivo lugar, sin cometer errores en su elaboración. Hecho esto, y respetando perfectamente la forma proporcional del arte de Yunuene, se posicionan perfectamente en los bordes del cuadro los elementos que se muestran en el lienzo para hacer coincidir con la animación de la R.A.

Fue de gran satisfacción para mí probar la app y ver como se activaba la rutina, demostrando así que el marcador estaba perfecto. Obra que muestra un gran tributo a la artista mexicana. La obra se convierte en mi primera pieza de arte con Realidad Aumentada, bastante alejado de las aplicaciones de ingenieria con la cual acostumbro a trabajar. La diferencia en mi arte, es que es un elemento más irreverente, una propuesta visual que se aleja de todos los cánones pictóricos, cuyo mensaje incluso puede ser considerado zoes o vulgar. Recordemos que el arte, siempre será arte cuando despierte un sentimiento en el usuario o espectador, para bien o para mal; lo amas o lo críticas. Lo apruebas o lo rechazas. Pero en fin, el arte realiza su cometido. Y recordemos que el visitante marciano no lame precisamente un vaso de helado. Nos leemos en la próxima entrega

P.OST DATA:

Se muy bien que tiene una inmensa curiosidad de ver el cuadro animado. Si lo desea, puede ver un vídeo en mi cuenta de Instagram: @enriqueacasio, así aprovecha y se suscribe.

Hell Escape. Spin-Off (2024), de Fabricio Da Costa.


Hizo... una masacre...
Morty...
Dios mio... Es...

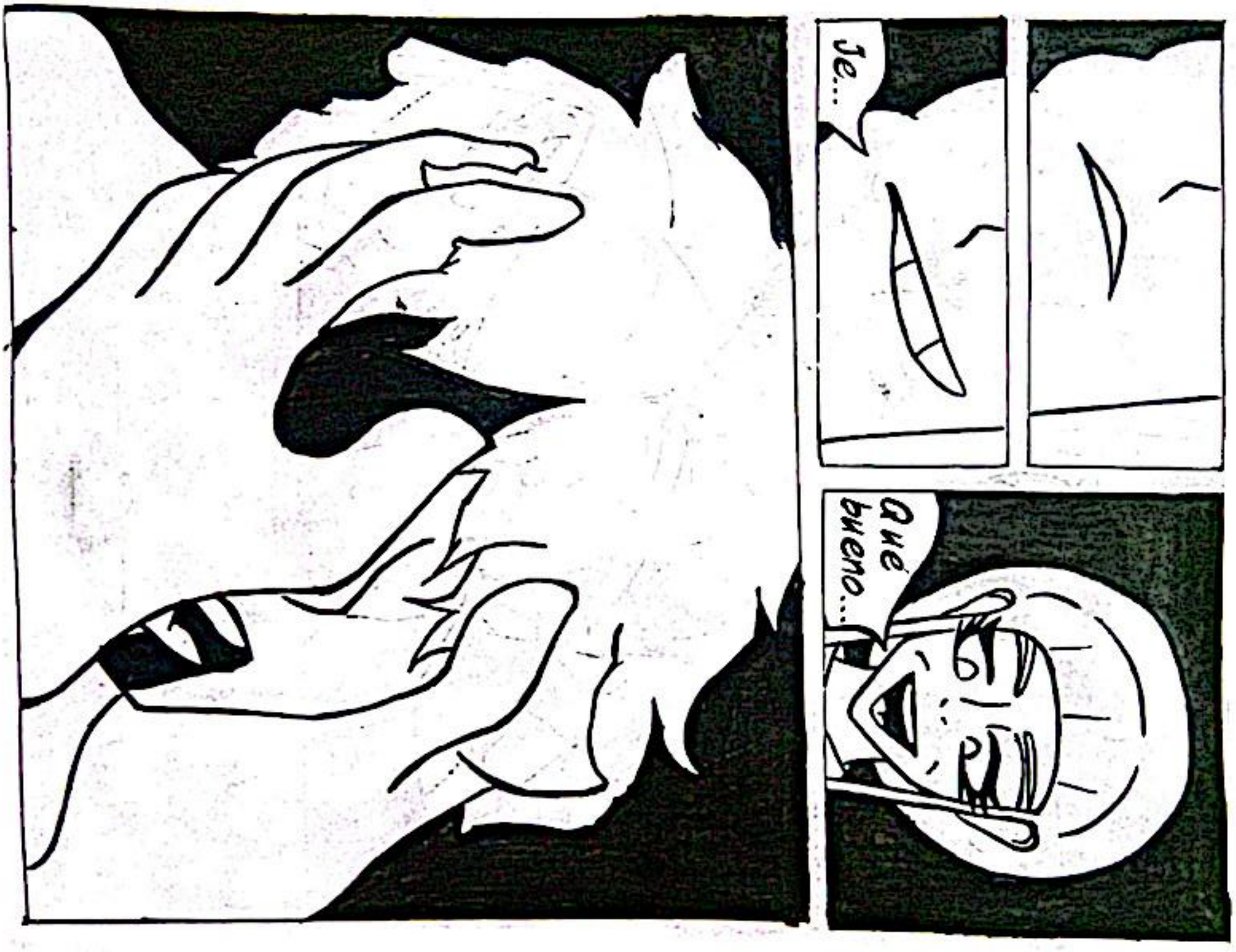
Por favor...

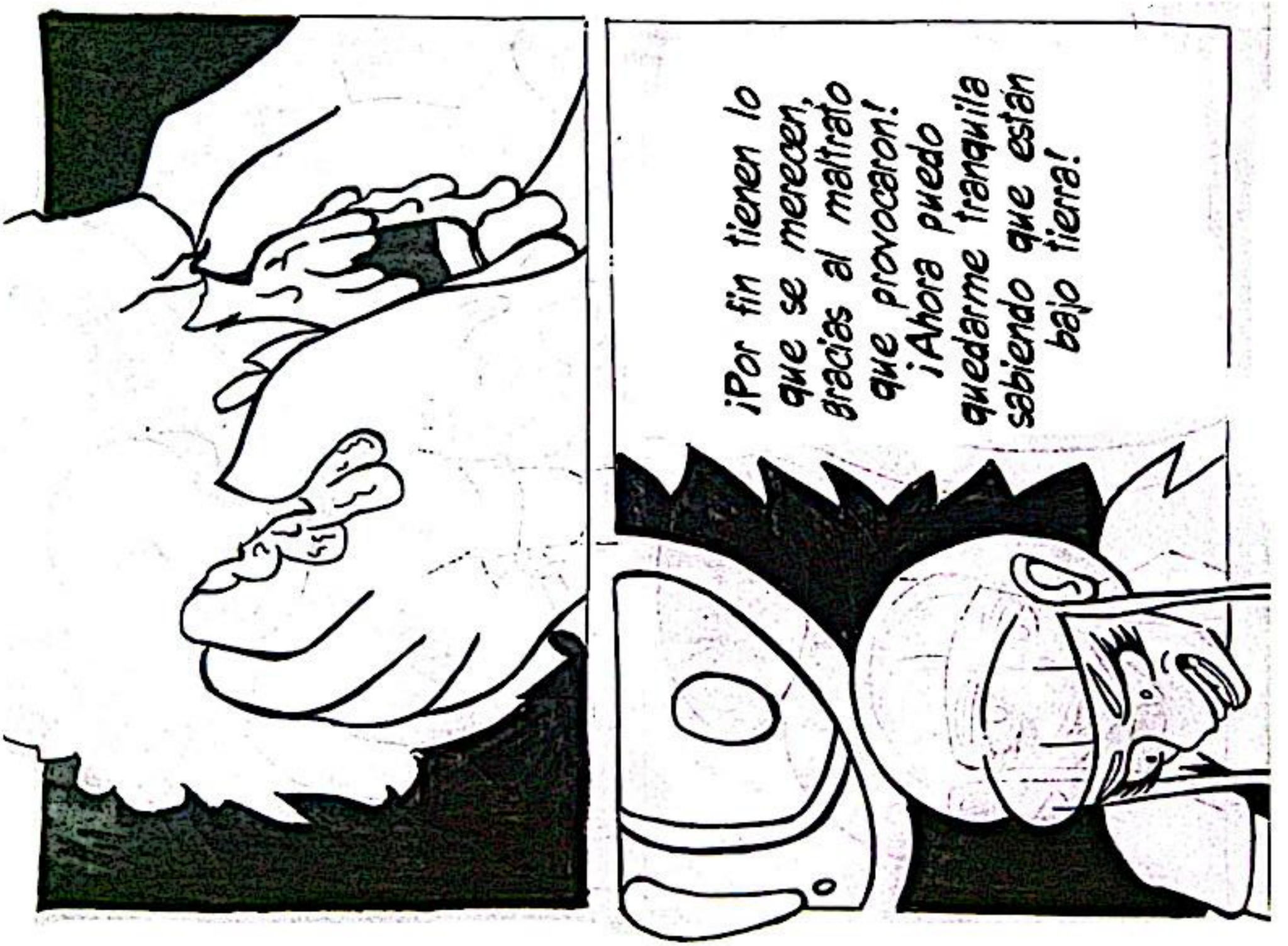
AYUDAME

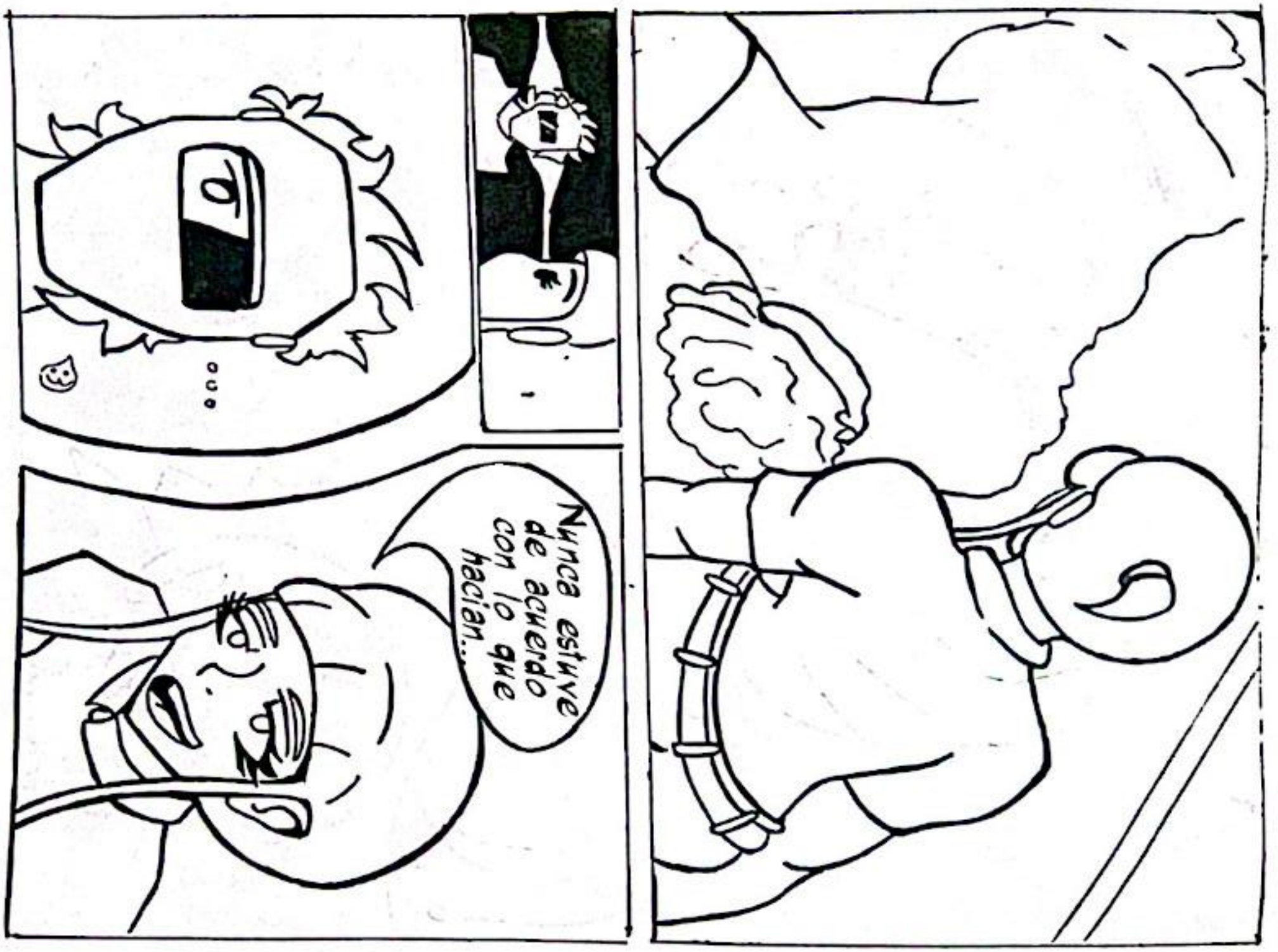
¿Este es...

¿Esos cadaveres son de la gente que lo molestaban?

Uno de los abusadores de Marty... entonces...


Je...
Que bueno...

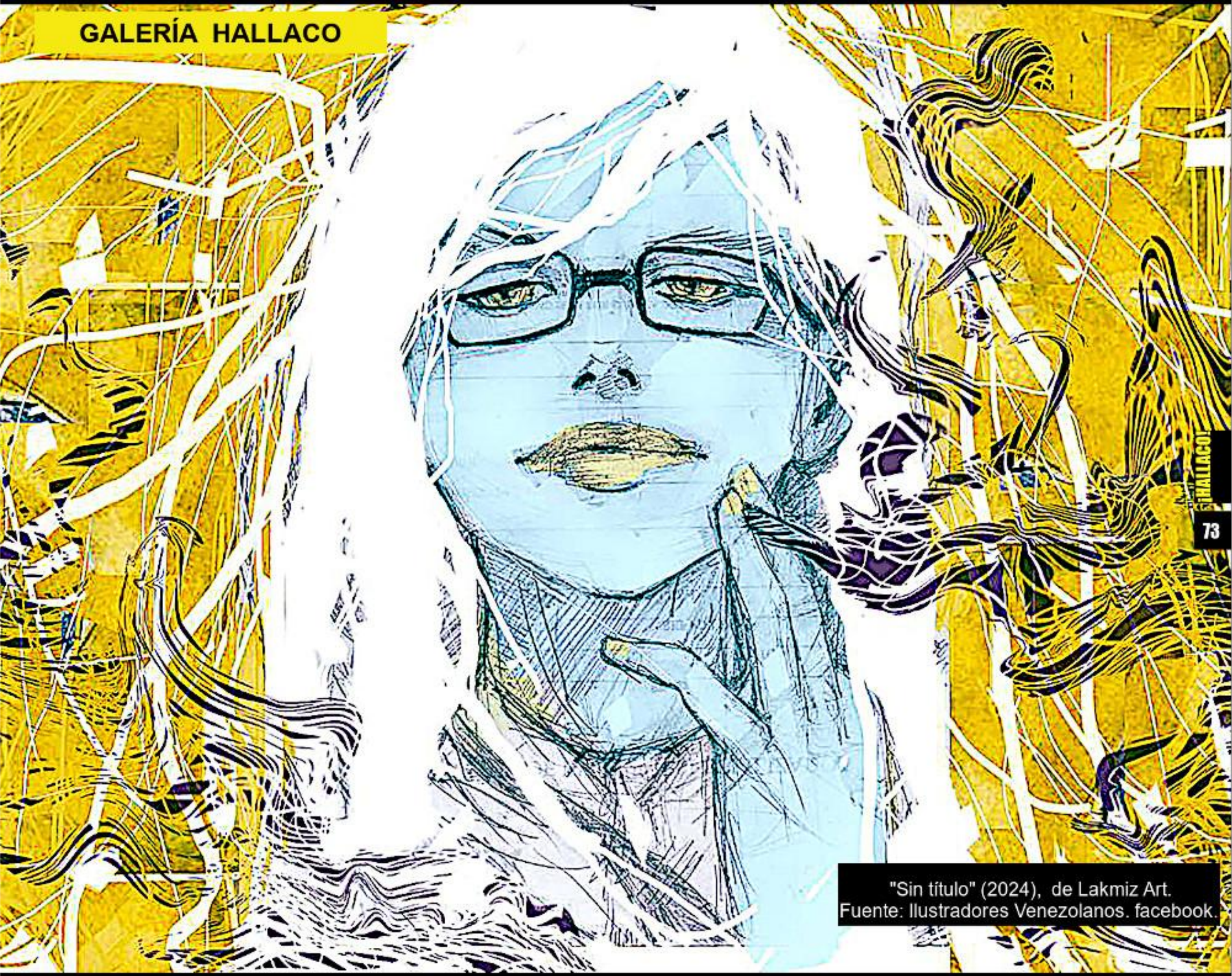

¡Por fin tienen lo que se merecen, gracias al maltrato que provocaron! ¡Ahora puedo quedarme tranquila sabiendo que están bajo tierra!


Nunca estuve de acuerdo con lo que hacían...

"Kam" (2024). Protagonista de la serie animada "Kam-Bur", del estudio animado Wambo Lab.

GALERÍA HALLACO

"SIRENA" (2017), de Pedro Hernández.



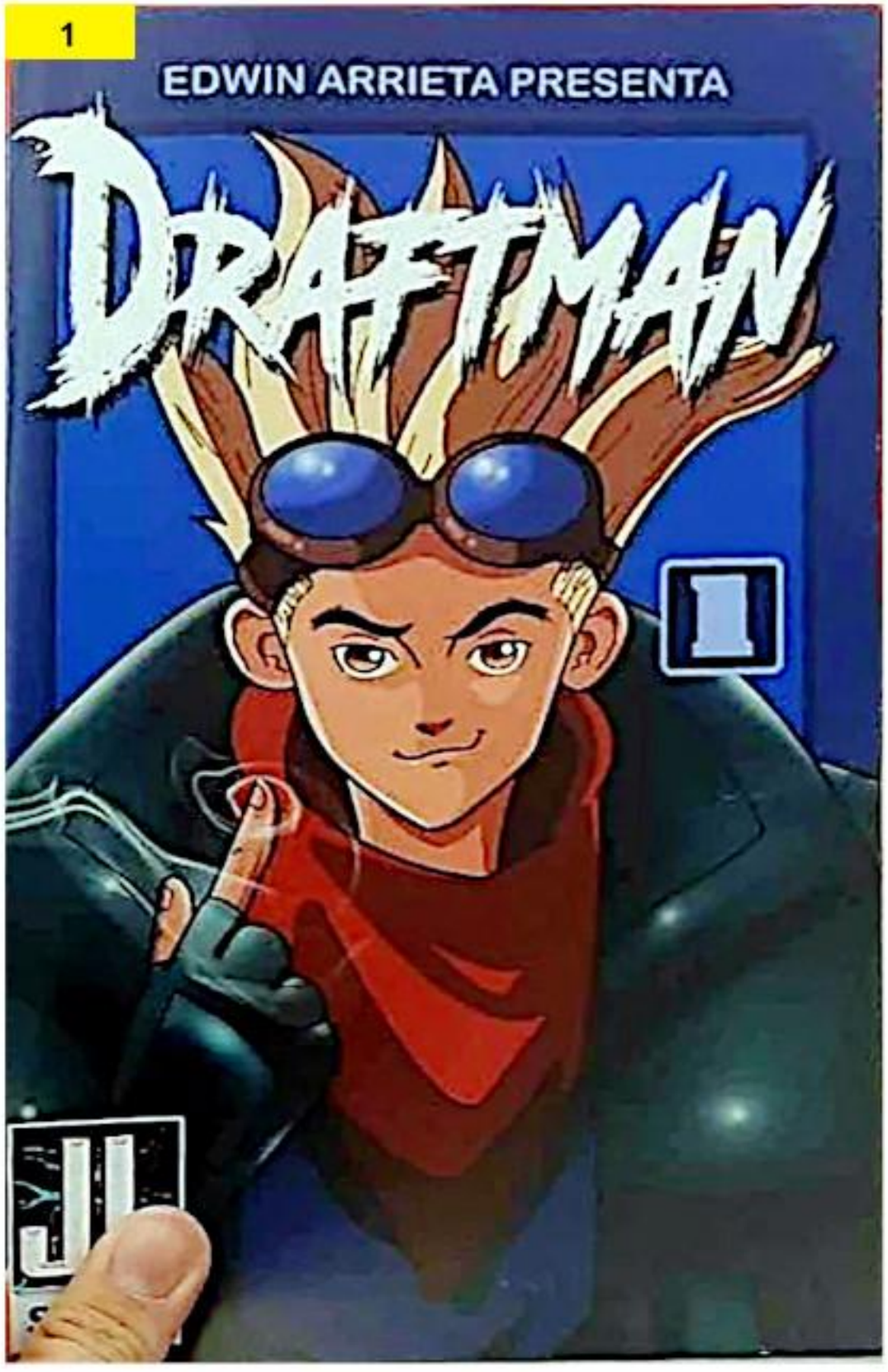
"Sin título" (2024), de Lakmiz Art.
Fuente: Ilustradores Venezolanos. facebook.

1

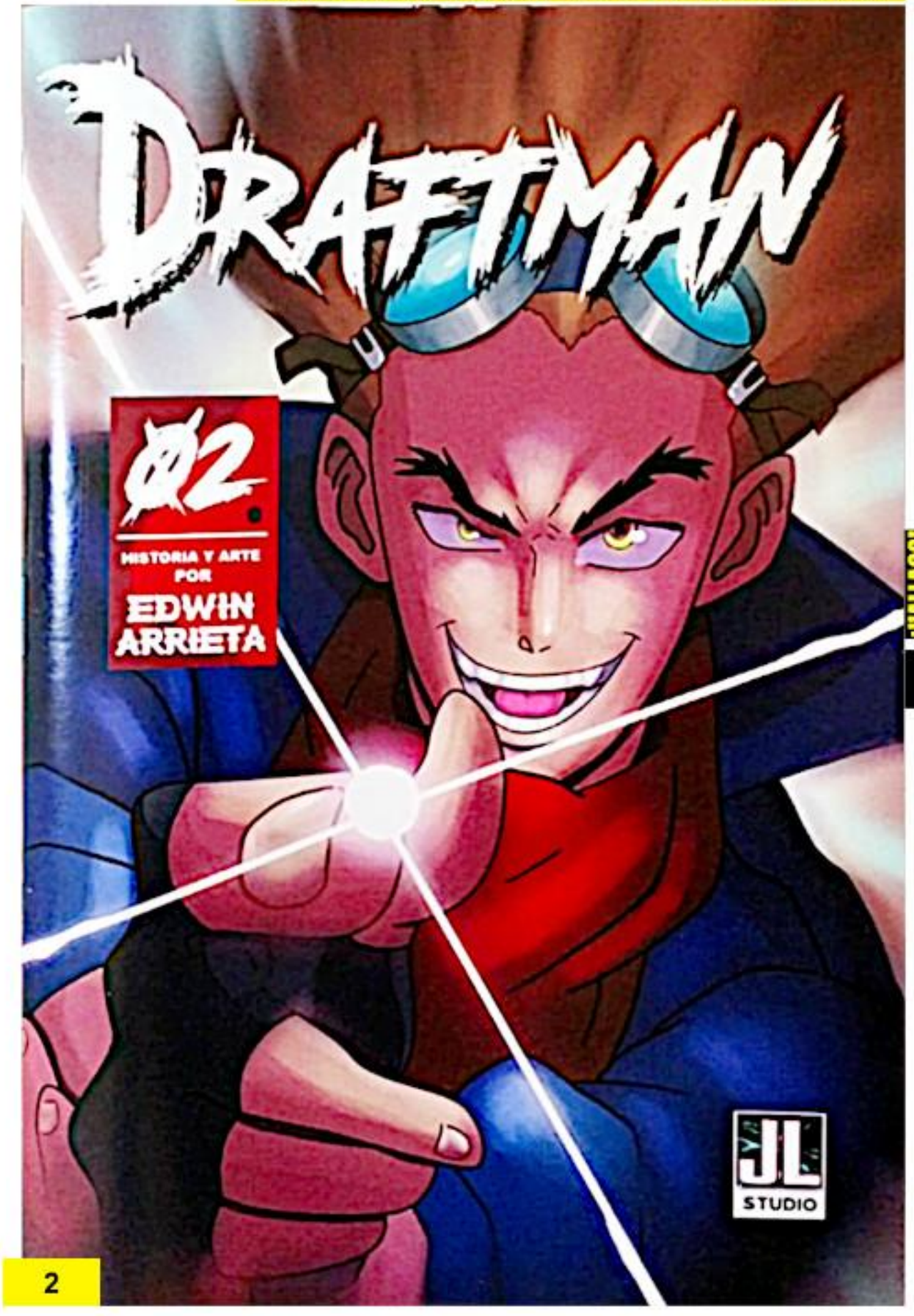
2

1 - **"Caos Invisible"** (2024), de **Mariana Chirino.** Mixta/Papel para acuarelas.

2 - **"Sin titulo" (2022),** de **Oswaldo Ruiz.** Municipio Miranda.



1- Portada cómic **Draftman. Número 1** (2023), ilustrado por **Edwin Arrieta**. Editorial JL Studio.



2- Portada cómic **Draftman. Número 2** (2024), ilustrado por **Edwin Arrieta**. Editorial JL Studio.

"Venezuela Humanizada" (2024), de Tania Pinta.

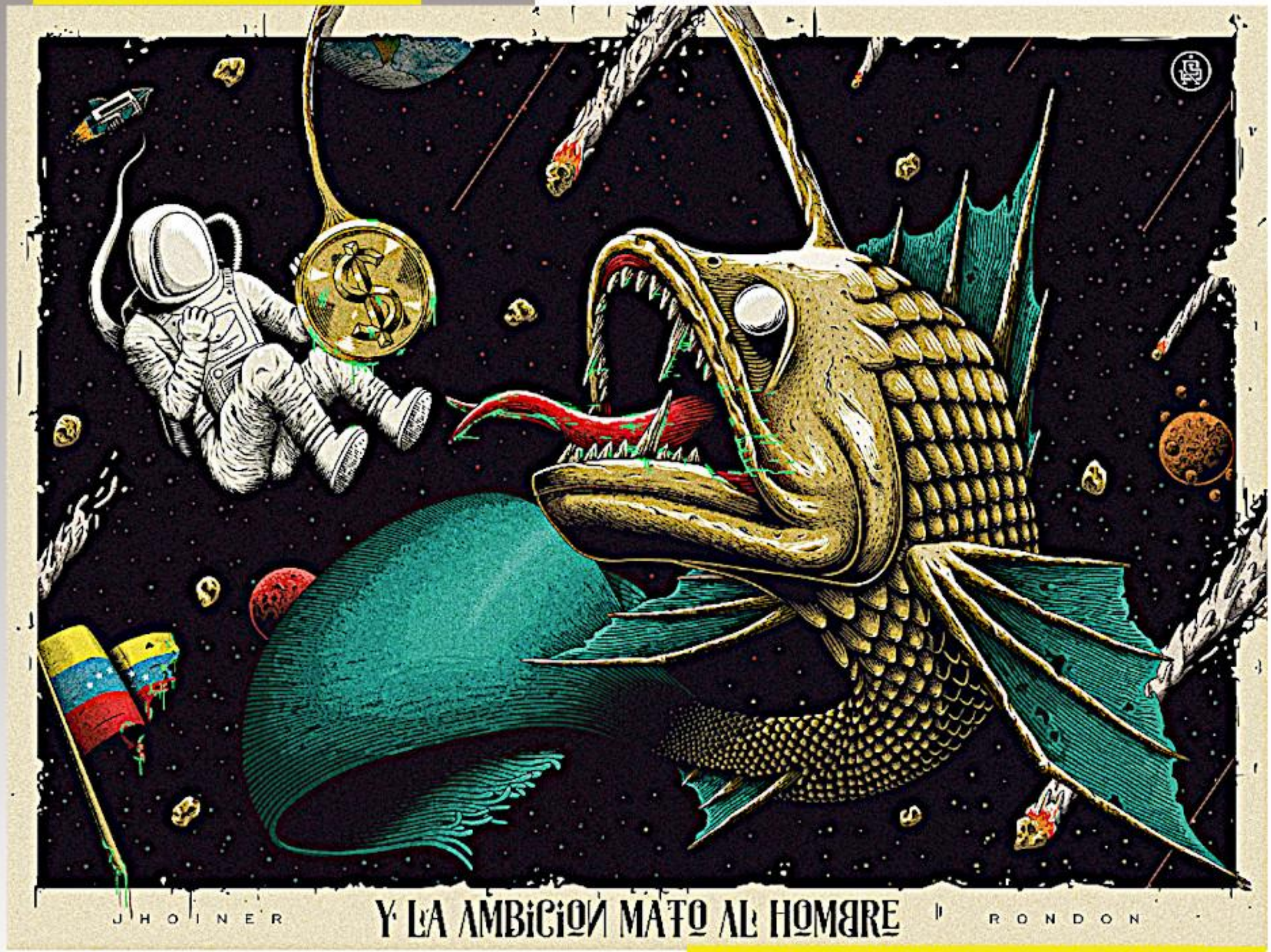
GALERÍA FANART

1

1- **"Martillo Biónico"** (2024), de **Gustavo Duno**; basado en personaje de cómic creado por **Osman Acasio**.

2- **"Abanderado Nocturno"** (2019), de **Viktor Godoy**; basado en personaje gráfico creado por **Galez Covert**.

2



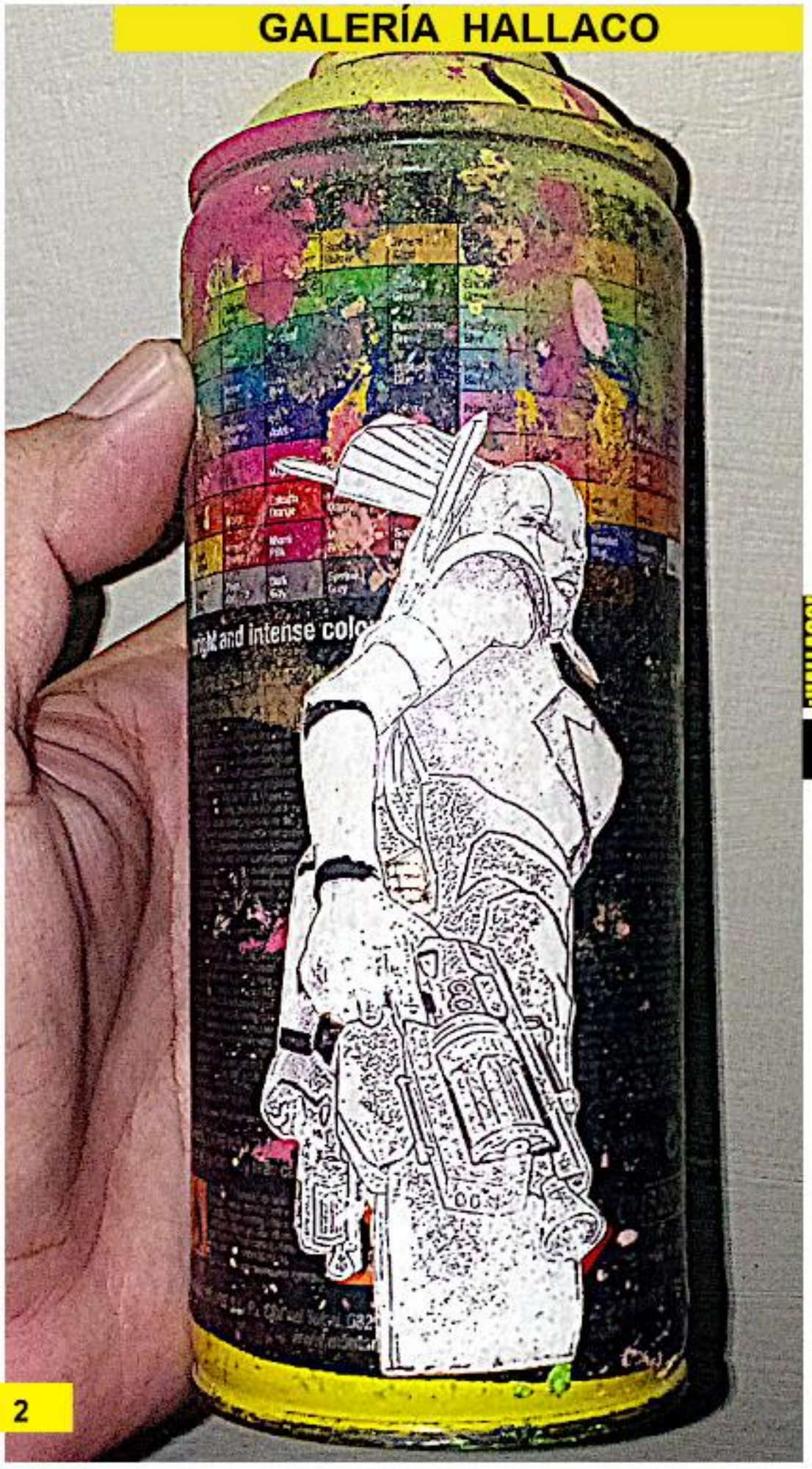
Pez Dorado (2016), por Jhoiner Rondon.

GALERÍA IGC

"Centella 3D" (2011), de 3DCJRender.
Imagen Generada en el Computador (IGC), basado en el personaje gráfico de J2 Brusco.

"El Hada Dormida", de Angel Ventura.

1



2

1- "María Lionza", de Alexis Ziritt.

2- "María Lionza Steampunk", de Osman Acasio.

GALERÍA HALLACO

Amarilla, Azul y Roja, de Jaz Tattoo.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

"NOIR".
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2024